

# DVD LEVEL

JOC  
FULL!

KILL SWITCH

Games, Hardware & Lifestyle

• Septembrie 2006

13,5 LEI

NEMȚII ÎN SPAȚIU

**DARKSTAR ONE**

Ich bin ein Freelancer

RENAȘTEREA UNUI GEN

**CIVCITY ROME**

Îl cunoașteți pe Antonius,  
care toarnă mult betonius?



PERSPECTIVE  
SÂNGEROASE

reservoir  
**dogs**™

POVESTEA UNUI JAF DEVENIT LEGENDĂ



preview  
22  
NEED FOR SPEED: CARBON



interviu  
14  
FOOTBALL MANAGER 2007



test comparativ  
70  
SECRETELE SUNETULUI PERFECT



DEMOS CALL OF JUAREZ ■ FLIGHT SIMULATOR X ■ GTR 2 ■ LEGO STAR WARS 2 ■ STAR WOLVES 2 ■ MODS CLONE BANDITS ■ TYRANTS OF THE MOONSEA ■ FILME BULLY ■ DEAD RISING ■ ELVEON  
■ LINEAGE 2: THE CHAOTIC CHRONICLE ■ MOTORSTORM ■ PORTAL ■ RESERVOIR DOGS UTILITARE ATI CATALYST 6.7 CU CONTROL CENTER ■ NVIDIA FORCEWARE 91.31 ■ ESET NOD ANTIVIRUS SYSTEM ■ GAME XP  
■ RIVATUNER 2.0RC16 ■ DESKTOPX 3.2 ■ SUPER DVD COPY 2.28E PATCH AGE OF EMPIRES III 1.08 ■ GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 1.21 ■ QUAKE 4 1.3 ■ STACKED WITH DANIEL NEGREANU 1.2 ■ TITAN QUEST 1.11





# Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

**În colaborare cu  
LEVEL**

Singura emisiune radio  
despre jocuri de PC și  
console.

Ascultă despre și câștigă  
cele mai tari jocuri ale  
momentului la Fanatic vs  
Fanatic.

Află totul despre Anarchy  
Online și câștigă o mulțime  
de premii așa cum vrei.

În fiecare sâmbătă  
în rețeaua **Radio Mix**





Vogel Burda Communications SRL  
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov  
Tel: 0268/415158, 0723-570511  
0744-754983, Fax: 0268/418728  
E-mail: level@level.ro  
ISSN: 1582-1498

**General Manager:**  
Dan Bădescu (dan\_badescu@vogelburda.ro)

**Director Editorial**  
Cătălina Lazăr (catalina\_lazar@chip.ro)

**Redactor-coordonator :**  
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)  
(rzarectha@level.ro)

**Redactor-şef adjunct:**  
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

**Redactori:**  
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)  
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)  
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)  
(bogdans@level.ro)  
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

**Grafică şi DTP:**  
Adrian Armăşelu  
(adrian\_amaselu@level.ro)

**Secretar de redacţie**  
Oana Albu (oana\_albu@vogelburda.ro)

**Marketing:**  
Leonte Mărginean  
(leonte\_marginean@vogelburda.ro)  
Diana Călin  
(diana\_calin@vogelburda.ro)

**Publicitate:**  
Zsolt Bodola (zsolt\_bodola@vogelburda.ro)  
Cristian Pop (cristian\_pop@vogelburda.ro)

**ON-LINE:**  
Lucian Bitai (lucian\_bitai@vogelburda.ro)

**Contabilitate:**  
Maria Parge  
Eva Szaszka  
(contabilitate@vogelburda.ro)  
Adrian Dumitru – Financial Controller  
(adrian\_dumitru@vogelburda.ro)

**Distribuţie:**  
Ioana Bădescu  
(ioana\_badescu@vogelburda.ro)  
Ioan Claudiu Soiu  
(iancu\_soiu@vogelburda.ro)  
Alex Draghini  
(alex\_draghini@vogelburda.ro)

**Adresa pentru corespondenţă:**  
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov  
Pentru distribuţie contactaţi-ne  
la tel: 0268-415158

**HOTLINE abonamente:** 0268-418728,  
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

**Montaj şi tipar:**  
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

#### INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Fanatic Gamer	C2
WCG	9
Univers Moto	13
Best Distribution	19
Autoshow	25
RDS & RCS	53
K-Tech	75
Flamingo Computers	C4



Îşi spune The Entertainment Software Association (ESA) şi este singura formulă în care Electronic Arts stă lângă Ubisoft, sau Microsoft este flancat de Sony şi Nintendo. În ESA sunt cu toţii prieteni şi, din când în când, pun pe răbojul digital agoniseala de peste an. Se fac socoteli, se analizează oportunităţi şi ameninţări pentru ca la sfârşit să ia cuvântul cifrele. Şi cifrele nu mint. Iar recent lansatele rezultate ale ultimului raport ESA pentru SUA au multe de spus. Într-adevăr, pentru noi cifrele date publicităţii nu au în spate proximitatea spaţială, însă influenţa pieţei americane asupra industriei jocurilor video este una importantă şi fiţi siguri că suntem direct afectaţi de preferinţele gamer-ului american. Tendinţa de a lansa jocuri doar pe console, eventual cu o portare pe PC după ceva timp, pentru ca producătorul să-şi ridice şi bonusul după ce a încasat jack-pot-ul, este pe cale să se transforme într-o stare de fapt. Din 1998 până azi, veniturile aduse din partea PC-urilor s-au înjumătăţit, ajungând să reprezinte a şasea parte din suma „produsă” de console. Chiar dacă declinul PC-urilor a fost încetinit de explozia MMO-urilor, cu o contribuţie specială din partea

RPG-urilor, majoritatea s-au pus de acord că acesta este cântecul de lebedă în interpretarea PC-urilor. Nu trebuie ignorată nici importanţa pirateriei în toată povestea şi un plan de exterminare a PC-ului din zona jocurilor video nu pare a fi cel mai fantezist scenariu. O altă informaţie interesantă oferită de cifrele raportului ESA este că, în ultimii 10 ani, 2005 a fost singurul an în care s-a înregistrat o scădere, totalul încasărilor, PC+console, egalând suma de şapte miliarde de dolari din 2002. Însă toată lumea aşteaptă cu optimism lansarea ultimelor două console din next-gen. Profilul consumatorului de jocuri video are şi el farmecul lui. În 2005, un sfert din gameri aveau peste 50 de ani, vârsta medie fiind de 33 de ani, gameriţele s-au strâns de un 38%, iar aproape jumătate din americani au cumpărat sau vor cumpăra un joc video în acest an. Altfel spus, banii de pensie zboară pe un HALO, angajaţii strecoară la muncă clientul de WoW, de Barbie mai are grijă doar Ken, iar singurele lucruri mai comune pentru americani sunt permisul NRA şi „simpatia” faţă de căpitanul lor. In your face music industry!

Mai ţin să spun, preventiv, că discursurile anti-PC sau anti-console nu îşi au rostul. Este normal să susţinem PC-ul, doar cu el am crescut, la fel de normal este şi să recunoaştem avantajele consolelor, doar cu ele vom continua aventura.

*Kimo wants his Xbox360 now, poftim că vi l-am dat în gât.*

— ■ Rzarectha





## TOP 3 / REDACTOR

**cioLAN**

1. DarkStar One
2. Reservoir Dogs
3. Safecracker

**BogdanS**

1. Saitek P440
2. Force Feedback Wheel
2. TRENDnet TPE-224WS
3. Speed Link Medusa 5.1

**Locke**

1. DarkStar One
2. Safecracker
3. Reservoir Dogs

**Marius**

1. Sid Meier's Civilization IV: Warlords
2. DarkStar One
3. Safecracker

**Rzarectha**

1. Reservoir Dogs
2. Safecracker
3. DarkStar One

**KiMO**

1. Reservoir Dogs
2. Flatout 2
3. DarkStar One

## Demo

Call of Juarez (DVD)  
DevastationZone Troopers  
Flight Simulator X (DVD)  
GTR 2  
LEGO Star Wars 2 (DVD)  
Sword of the Stars  
Star Wolves 2 (DVD)

## MODs

Clone Bandits (DVD)  
Damnation (DVD)  
A Dance with Rogues part I (DVD)  
Crimson Tides of Tethyr (DVD)  
Siege of Shadowdale  
Tyrants of the Moonsea (DVD)

## Filme

Bully  
Dead Rising (DVD)  
Elveon (DVD)  
Lineage 2: The Chaotic Chronicle  
MotorStorm (DVD)  
Need for Speed: Carbon (CD)  
Portal (DVD)  
Reservoir Dogs

## Imagini

Archlord  
Command and Conquer 3: Tiberium Wars  
Vampire Story

## Wallpaper

CivCity Rome  
Dungeon Siege II: Broken World  
Tabula Rasa

## Screensaver

25 to Life (DVD)

## Driver

ATI Catalyst 6.7 cu Control Center  
NVIDIA ForceWare 91.31 (DVD)  
Patch  
Age of Empires III 1.08  
Ghost Recon: Advanced Warfighter 1.21 (DVD)  
Quake 4 1.3 (DVD)  
STACKED with Daniel Negreanu 1.2  
Titan Quest 1.11

## Antivirus

NOD32 Antivirus System 2.51.30

## Freeware

ATI Tray Tools 1.0.5.880  
ExtractNow 4.27  
Game XP 1.5.10.1 (DVD)  
InstallStation 1.0.5 (DVD)  
Maxthon Combo 2.0.0.6363 (DVD)  
QTracker 4.31 (DVD)  
RivaTuner 2.0RC16

## Shareware

Absolute Video Splitter Joiner 1.7.2  
DesktopX 3.2 (DVD)  
EF Commander Lite 5.60  
Super DVD Copy 2.28e

## EXTRA

Privateer Gemini Gold (versiune completa) (DVD)  
Armagetron Advanced (versiune completa)  
Space Invaders OpenGL (versiune completa)  
LEVEL CD/DVD Finder

## NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Dir cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusurilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

**CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.**



# Joc Full!!!

## Kill.Switch

Cu siguranță, Kill.Switch nu a fost în istorie un punct de referință, însă are acel dar de a te prinde și de a te ține. Inițial lansat pentru console, jocul te va surprinde încă de la început prin faptul că vei fi de fapt „The Bad Guy” și nu super-soldatul viteaz, cu tone de conștiință și inteligență puse în slujba omenirii. Vei fi cel care curăță, rezolvă și repară pe urma celorlalți. Așa că... activează interfața și treci la treabă!



## SEPTEMBRIE 2006

Editorial  
Știri

3 **Software**

6

Oldies and Goldies

60

### INTERVIU

Football Manager 2007

14

### PREVIEW

Pirates of the Burning Sea

16

Cell Factor: Revolution

20

Need for Speed: Carbon

22

Sid Meier's Railroads

26

### REVIEW

CivCity Rome

28

DarkStar One

30

Safecracker

33

FlatOut 2

34

Sid Meier's Civilization IV: Warlords

37

Reservoir Dogs

38

Warpath

44

Rome: Total War – Alexander

46

Dungeon Siege 2: Broken World

51

Cars The Videogame

52

Nancy Drew:

54

Danger By Design Videogame

54

### MODs

Tyrants of the Moonsea

56

A Dance with the Rogues I

57

### ONLINE

City of Villains Journal

58

World of Warcraft Journal

59

Eve Online Journal

59

### CONSOLE

PSP

Miami Vice – The Game

64

World Tour Soccer 2

64

PS2

Forbidden Siren 2

65

### HARDWARE

Asus PG 191

66

Samsung NV3

66

Sony DCR SR90 Camcorder

67

KWorld 1680 LCD TV Box

67

Asus Silent Square

67

Sony VPL-ES3

67

Kondix KE-101 512MB FM

68

Turtle Beach Audio Advantage Micro

68

Empire M2

68

FPS Booster X3

69

TRENDnet TPE-224WS

69

Saitek P440 Force Feedback Wheel

69

Adaptor Touch Electronic

69

Secretele sunetului perfect

70

Get Mobile

Sony Ericsson Z530i

74

BenQ-Siemens EF51

74

Qtek 8300

74

### LIFESTYLE

www.

76

Filme – Sillent Hill

76

Filme – The Descent

77

DVD-uri

77

Patch

79

### CHATROOM

80



## RAYMAN RAVING RABBITS - PRIMELE IMAGINI



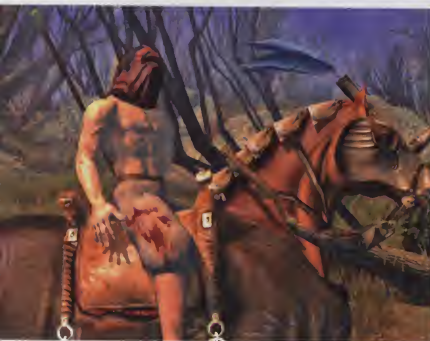
Într-un final, iată că Ubisoft a scăpat printre degete primele imagini din Rayman Raving Rabbits, noua și țărănită realizare a lui Micheal Ancel, creatorul seriei și al superbului Beyond Good & Evil. De amintit că noul Rayman vine peste

noi la finalul anului, dacă nu cumva Ubi decide să-l trimită învârtindu-se prin 2007. Doamne fere'!

Level design de excepție și iepuri descreierați cu ochii injectați. Wiii!

## AGE OF CONAN VA FI DISTRIBUIT DE SCI / EIDOS

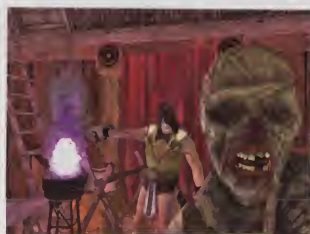
Funcom a anunțat semnarea unui acord de co-publicare cu SCi/Eidos a MMORPG-ului (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) Age of Conan: Hyborian Adventures. Conform acestui acord, SCi/Eidos va publica produsul de raft (jocul în cutie), în timp ce Funcom își reține drepturile de distribuție digitală, pe internet. Acordul confirmă faptul că SCi/Eidos va avea drepturi de distribuție în Europa, America de Nord, Africa de Sud, Australia și Noua Zeelandă. Funcom va opera serverele, va oferi serviciu pentru clienți și va colecta și încasa veniturile generate de taxa achitată de către jucători.



Atât Funcom, cât și SCi/Eidos au căzut de acord pentru lansarea lui Age of Conan: Hyborian Adventures între lunile martie și mai 2007. Contractul conține referiri specifice la cifre de vânzări preconizate, care, dacă vor fi atinse, îi vor asigura un succes răsunător noului MMO.

Versiunea pentru PC a lui Age of Conan se află în acest moment în etapa Beta a producției, iar reprezentanții Funcom și SCi/Eidos s-au declarat mulțumiți de stadiul în care se află jocul. Cele două companii vor colabora pentru a aduce Age of Conan și pe piața de jocuri pentru console.

„Suntem încântați să colaborăm cu SCi/Eidos pentru publicarea lui Age of Conan,” a declarat CEO-ul Funcom, Trond Arne Aas. „SCi/Eidos a dovedit că are capacitatea de PR, marketing și distribuție pentru a lansa cu succes jocuri din serii faimoase - Hitman, Tomb Raider - și nu am fi putut găsi un partener mai potrivit pentru co-publicarea lui Age of Conan. Companiile noastre împărtășesc ambiția de a asigura succesul acestui joc și suntem convinși că acest parteneriat va maximiza potențialul de vânzări.”



## ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS ÎN MARTIE

### 2007. PROBABIL

Ei, uite că oamenii de la Activision au anunțat data (aproximativ) exactă de lansare a mult așteptatului Enemy Territory: Quake Wars, care se va lăsa așteptat până la finele sfertului de an fiscal 2007, adică prin martie (tot 2007). Surprinzătoare este declarația celor de la Activision, care au menționat faptul că id Software are la îndemână toate pârgurile posibile pentru a influența data de lansare.



## GUILD WARS NIGHTFALL PRERELEASE BONUS PACK PENTRU POFTICIOȘI

NCsoft Europe și ArenaNet dau de veste că pe 15 septembrie vor lansa Guild Wars: Nightfall Prerelease Bonus Pack. Pachetul va conține un cod ce permite accesul pe o perioadă de 14 zile de-a lungul a 10 ore în universul



Guild Wars (în traducere liberă, aceasta însemnând că pofticioșii își vor putea face de cap atât prin campania originală, Prophecies, cât și prin Factions) și un Guild Wars: Nightfall Bonus Key, ce va oferi un slot suplimentar pentru personaje. De asemenea, amatorii se vor pricopsi cu noi imagini din noua campanie, item-uri exclusive pentru noile profesii (Paragon și Dervish), un strategy guide de buzunar și multe, multe alte bazeconii, cum ar fi wallpapere și trailere.

Pentru a juca Nightfall însă, va trebui să așteptăm sfârșitul lunii octombrie. Cică.



## LEVEL TOP 10

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	328
2. Heroes of Might and Magic V	100
3. Half-Life 2: Episode One	90
4. World of Warcraft	87
5. Hitman: Blood Money	67
6. Dreamfall: The Longest Journey	42
7. 2006 FIFA World Cup	33
8. Rise of Nations: Rise of Legends	15
9. Dungeons & Dragons: Stormreach	6
10. Sensible Soccer 2006	4

AUGUST  
2006



## COLIN MCRAE: DIRT

Codemasters a anunțat Colin McRae: DIRT, continuarea next-gen a seriei Colin McRae Rally, care a înregistrat până în prezent vânzări de peste 8 milioane de unități în întreaga lume. De asemenea, Codemasters a confirmat faptul că jocul va fi lansat în 2007, simultan pe PC, Sony PlayStation 3 și Microsoft Xbox 360. O



ediție specială a jocului va fi lansată și pe telefoanele mobile de către Codemasters Mobile.

Jucătorii vor avea posibilitatea să concureze cu mașini de 850 bhp, să facă derapaje controlate în condiții dificile de traseu și să ia parte la curse Hill Climb pe margini periculoase. Toți cei 20 de kilometri ai faimosului Pikes Peak International sunt incluși în joc, cu peste 150 de curbe



periculoase de negociat prin Munții Stâncoși din Colorado.

În plus, în Colin McRae: DIRT se va putea concura în curse cu 4x4-uri super puternice și camioane în stil Dakar pe cel mai dur teren deșertic, în competiții Rally Raid. Vor exista de asemenea evenimente Rally Cross, cu treceri de la off-road la piatră cubică și asfalt, unde lupta pentru un loc cât mai bun este strânsă și extrem de rapidă, iar coliziunile cu ceilalți concurenți sunt practic inevitabile. Colin McRae: DIRT va oferi și moduri de joc dedicate campionatelor de raliu european, internațional și global, cu mașini de raliu 2WD, 4WD, clasice și RWD.

Codemaster susține că modelul fizic va fi unul ieșit din comun și practic jucătorul va simți fiecare pietricică de pe traseu. Mă gândesc că și cerințele de sistem probabil că ne vor goli și de ultimul leușor.

## CLIVE BARKER SCOATE UN NOU HORROR

Codemasters a anunțat semnarea unui acord cu Clive Barker, romancier și realizator de filme horror, pentru producția unui nou joc horror/paranormal.

În urma acestui acord, Codemasters și Clive Barker (care a realizat și Clive Barker's Undying, un FPS horror aclamat de critici) vor colabora pentru a transforma noul concept într-o



experiență de gaming horror/paranormal sperăm originală. Jocul, aflat în producție în studioul Mercury Steam din Madrid, va apărea cu titlul „Clive Barker's Jericho” și va fi lansat pe PC, PlayStation 3 și Xbox 360 la sfârșitul lui 2007.

Clive Barker's Jericho este focalizat pe reparația misterioasă, într-un deșert îndepărtat, a unui oraș fantomă. Atunci când o formă a Răului, ale cărei origini se pierd în negura timpului, reapare acolo, o echipă de forțe speciale, antrenată atât pentru lupte conven-

ționale, cât și în artele supranaturale, este trimisă la fața locului. Misiunea lor: să găsească și să distrugă Răul care colcăie în inima orașului, înainte ca omenirea să fie distrusă.

Jocul se află în acest moment în producție pentru PC și console de generație următoare în studioul Mercury Steam din Madrid, iar lansarea sa este programată pentru sfârșitul anului 2007.

Clive Barker este autorul a peste douăzeci de cărți, inclusiv bestseller-ele The Books of Blood, Weaveworld, Imajica, The Thief of Always și Abarat I & II. Este responsabil și pentru crearea unora dintre cei mai sîniștri monștri din filme. Ca scenarist, regizor și producător de film, Clive Barker are la activ filme precum Hellraiser, Candyman, Nightbreed, Lord of Illusions și Gods and Monsters. Site-ul oficial al lui Clive Barker este [www.clivebarker.com](http://www.clivebarker.com).

## NINTENDO DS - 21 DE MILIOANE EXEMPLARE VÂNDUTE

Nintendo afirmă că a vândut 21 de milioane de console DS de la data lansării, 21 noiembrie 2004, mușcând în cei doi ani de zile o bucată mai mare din piață, comparativ cu Nintendo GameCube. Pe de altă parte, Sony a împrăștiat în întreaga lume între 18 și 20 de milioane de PSP-uri, comparația între vânzările celor două mini-console fiind însă dificil de realizat, deoarece Sony nu declară numărul unităților vândute, ci doar al celor livrate către magazine.

Uah... Un DS pentru fiecare român!



## CLINICĂ DE DEZINTOXICARE

... pentru gameri luată cu asalt... La scurt timp după deschiderea primei clinici de „dezintoxicare” pentru dependenții de jocuri din Amsterdam, TheAustralian raportează că aceasta a fost pur și simplu luată cu asalt de „narcomanii” de pretutindeni și părinți sperați, care caută salvarea progeniturilor lor din hipnotica lume tridimensională care i-a prins în mreje.

Interesant este cazul lui Tim, un tânăr de 21 de ani din Utrecht, care a declarat că nu și-a părăsit mai deloc dormitorul în ultimii cinci ani de zile, deoarece devenise obsedat de jocurile pe calculator. „Camera mea era un dezastru, cutii de pizza împrăștiate peste tot, sticle goale și ambalaje McDonalds aruncate la întâmplare. Nici măcar baia n-o foloseam pe cât de mult ar fi trebuit. Urinam într-o sticlă pentru a nu mă

opri din jucat.” Părinții au ajuns să se teamă de el, deoarece la cele 130 de kile ale sale ajunsese să-i sperie prin forța „răspunsurilor” pe care le-ar fi împărțit într-o eventuală confruntare mano a mano. În cele din urmă, l-au amenințat că-i fac vânt în stradă, dacă nu acceptă o lună de terapie în cadrul clinicii.

Amuzant, o legumă de 130 de kile care, după cei cinci ani de zile în care a vegetat, își poate îngrozi părinții... Sfăfârlică, na la tata un epic mount!





## PLECAT-AU CINCI PRIN GALAXIE

Fiindcă Star Trek Legacy nu s-ar dovedi demn de numele pe care-l poartă cu atâta mândrie fără gura bogată a lui Kirk, chelia carismatică a căpitanului Ahab (pardon, Picard), cocul cumintel al bunicuței Janeway și tunsoarea regulamentară a căpitanului de cartier Sisko, Bethesda a adoptat tactica specifică borgilor și i-a asimilat rapid pe cei patru căpitani care-au speriat galaxia. Probabil de milă sau pentru a nu supăra fanii



Quantum Leap, doctorul Sam (pardon, căpitanul Archer) a fost adoptat și el. Eu l-aș fi preferat pe Ziggy în rolul unui computer de bord sfătos, dar sunt doar eu împotriva hoardelor de trekkeri, așa că mă abțin. Pe scurt, cei cinci actori (William Shattner, Patrick Stewart, Avery Brooks, Kate Mulgrew și Scott Bakula), care au îndochinat cel puțin două generații, se vor face auziți în Star Trek Legacy, strategia spațială pe care ne-o coace Bethesda Softworks.

Probabil pentru că Picard era foarte ocupat cu monologul lui Hamlet și n-avea timp de taclale, veteranul Shatner, păcălit de câțiva ferengi din departamentul de marketing al producătorilor, a declarat că este foarte încântat de colaborarea cu Bethesda și nu a pierdut ocazia să ne asigure că Legacy va rămâne credincios până la moarte adevăratului spirit Star Trek. A făcut fericți câțiva trekkies.



## STAR WARS: EMPIRE AT WAR EXPANSION

În toamna acestui an, Petroglyph va lansa un expansion pentru RTS-ul Star Wars: Empire at War, cu nume de cod Forcass of Corruption. Acesta va veni cu o serie de lucruri interesante,



dintre care cel mai important este noua lume, Underworld. Este oarecum impropriu spus "lume", pentru că Underworld este de fapt echivalentul pământesc al Lumii Interlope. Interesant este că se va juca în mod diferit, după regulile unui astfel de univers, corupt etc. etc. Mai multe detalii veți primi în viitor. Deocamdată, iată și primele screenshot-uri.

## CÂȘTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE” - IULIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL

O nouă tragere la sorți a desemnat câștigătorii tombolei lunare „Merită să joci ORIGINALE”, organizată la sfârșitul lunii iulie 2006 de Best Distribution ([www.gameshop.ro](http://www.gameshop.ro)) și LEVEL. Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceți pentru a participa la acest concurs este să achiziționați jocurile originale, consolele și accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution și să completați taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

Iată lista celor care vor primi următoarele premii:

- Jocul original **CivCity: Rome** a fost câștigat de Dumbrăveanu Călin din Iași (care a achiziționat jocul Diablo II: Lord of Destruction).

- Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câștigat de Voinea Florentina din București, (care a achiziționat jocul The Sims 2).

- Banii necesari achiziționării jocului **Age of Mythology: Gold Edition** (191,28 RON) îi vor fi returnați lui Cosmin Romascanu din București.

- Un **tricou cu Saints Row** a fost câștigat de Anca Agache din Piatra Neamț (care a achiziționat

jocul The Sims 2).

- 2 seturi de câte 2 **MEGA postere cu jocurile Call of Duty 2 și Counter-Strike: Source** au fost câștigate de Moldovan Octavian Alin din Oradea (care a achiziționat jocul Battlefield 1942) și de Mangu Adrian din București (care a achiziționat jocul Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude).

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorți anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.

**Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail ([diana\\_calin@vogelburda.ro](mailto:diana_calin@vogelburda.ro)) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).**

## THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II: THE RISE OF THE WITCH-KING

Electronic Arts a dezvăluit că va lansa un add-on pentru RTS-ul The Battle for Middle-Earth II, intitulat The Rise of the Witch-King. Expansion-ul va urmări, se pare, apucăturile lui Lord of the Nazgul de dinaintea Războiului Inelului (War of the Ring), informațiile la rece de pe urma demonstrației de la Comic-Con 2006 sugerând că Witch-King „cel sculat” va fi înzolit într-o nouă armură, vom căpăta o nouă campanie single player, noi unități, clădiri, șforțe și bla, bla, bla. Mai multe detalii, în curând.





# WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

THE WORLD'S LARGEST  
COMPUTER & VIDEO GAME FESTIVAL

## FINALA NAȚIONALĂ

28 Sept - 1 Oct 2006

ROMEXPO



## KANE & LYNCH: DEAD MEN ÎN 2007

„...vei da viață pentru viață, ochi pentru ochi... arsură pentru arsură, rană pentru rană...”

Exodul 21:23

Eidos Interactive a anunțat un nou titlu creat de IO Interactive, echipa din spatele seriei de jocuri de acțiune Hitman, intitulat Kane & Lynch: Dead Men - povestea întunecată și dură a doi bărbați a căror soartă a fost să își aștepte execuțiile împreună. Unul dintre ei este un mercenar fără scrupule, celălalt un psihopat tratat cu medicamente speciale. Cei doi pornesc împreună într-o călătorie violentă și haotică și, evident, se urăsc unul pe celălalt, pas cu pas, până la deznodământ. „Niciun

gamer nu a trăit o astfel de experiență până acum, nici ca grafică, nici în termeni de gameplay. Luați inovațiile și excelența grafică de care a dat dovadă echipa IO Interactive în seria Hitman,

adăugați măcar o parte din experiența de luptă în echipă din Freedom Fighters și apoi mutați totul la un nou nivel, cu tehnologie de generație următoare. Adăugați și o poveste dură și captivantă, un antierou și un psihopat și veți obține Kane & Lynch: Dead Men - experiența supremă de joc cu adevărat next-gen”, a declarat Directorul global al managementului brandurilor Eidos, Larry Sparks. Kane & Lynch: Dead Men este un joc de acțiune cu perspectivă la persoana a treia, care va oferi un mod cooperativ, o poveste care promite să susțină perfect dinamica acțiunii, o mecanică intuitivă, decoruri din lumea reală, extrem de animate și distructibile, un parteneriat volatil și o atitudine brutală. Kane & Lynch: Dead Men va fi disponibil în 2007, inițial doar pentru PC și Xbox 360. Splendid!



## TETRIS PE MOBILE

Electronic Arts România a anunțat lansarea jocului Tetris, versiunea pentru telefoanele mobile, prin intermediul Vodafone live!. Până în momentul de față, la nivel mondial, peste 4,5 milioane de utilizatori au descărcat varianta pentru telefoane mobile a jocului Tetris. Unul dintre cele mai populare jocuri interactive din toate timpurile, Tetris este un joc de puzzle simplu și captivant. În spatele lui se află o fascinantă poveste din care nu lipsesc trădări, falimente, înșelăciune, politică și multe altele. În cei peste 15 ani de istorie au fost vândute în lumea întreagă peste 60 milioane de copii cu licență ale jocului.



## GRAY MATTER, UN NOU ADVENTURE MARCA JANE JENSEN

Dacă „Jane Jensen” nu vă spune nimic, poate Gabriel Knight vă trezește câteva amintiri plăcute. Voodoo, vânători de vrăjitoare, templieri, vârcolaci și alte „măgării” din ăstea care pot transforma un roman (sau joc) în best seller cât ai clipi din ochi. Ei bine, madam Jensen, creierul din spatele seriei Gabriel Knight (singurele adventure-uri de la Sierra pe care m-am încumetat să le termin), ne pregătește o mică surpriză. Este vorba despre Gray Matter, un joc despre care n-am aflat altceva decât că va fi un adventure și că va fi publicat de către compania Anaconda la sfârșitul anului 2007. Anunțul oficial, urmat de o conferință de presă (la care Kimo și Rzarectha sper că n-au lipsit, altfel le voi rupe picioarele când mă voi întoarce din concediu), a fost dat publicității în cadrul Games Convention ce s-a desfășurat în Leipzig în perioada 23 – 27 august. Deoarece revista a luat drumul tipografiei înainte ca oamenii noștri să se întoarcă victorioși cu materialele mult râvnite, vom oferi mai multe detalii în numărul viitor. Sau pe site.

## SECRET FILES – TUNGUSKA

Pe data de 30 iunie 1908 o explozie imensă cutremura Siberia Centrală. Peste 60 de milioane de arbori pe o distanță de 2150 km pătrați au fost culcați la pământ, unde au și rămas. Un obiect neidentificat a explodat în atmosferă la o altitudine de 6-10 km, după care a dispărut. S-a speculat foarte mult pe marginea acestui eveniment și încă nu se știe ce a fost - experiment,



meteorit, cometă, navă spațială sau BZN (Bicicletă Zburătoare

Neidentificată). Ceea ce știm cu siguranță este că nimeni nu a făcut vreun joc pe această temă până acum. De aceea, Monte Cristo va integra în evenimentele istorice un șir narativ care va fi descoperit treptat prin point-n-click-uri. Secret Files: Tunguska este programat de lansare în data de 8 septembrie 2006.



## SE VOR LANSA

SEPTEMBRIE 2006

Age of Pirates: Caribbean Tales  
Call of Juarez  
GTR 2  
FIFA 07  
Broken Sword: The Angel of Death  
Birth of America  
Faces of War  
NHL: Eastside Hockey Manager 2007  
Company of Heroes  
ParaWorld

Atari  
Ubisoft  
Atari  
Electronic Arts  
THQ  
Deep Silver  
Ubisoft  
Sega Of Europe  
THQ  
Deep Silver



## DISCURILE BLU-RAY DE 50 GB, ACUM ÎN MAGAZINE

Sony a anunțat că a început să distribuie discuri dual-layer Blu-ray, noul mediu de stocare facilitând îndesarea a nu mai puțin de 50 GB de informație pe un astfel de disc, cu condiția să folosim un BD-R writer Blu-ray. Disponibil în variantă 2x, discul se bucură de implementarea tehnologiei AccuCORE, ce-l protejează împotriva zgârieturilor și a deformărilor, la un preț sugerat de 48\$. 750\$ costă

unitatea BD-R, 50.000 \$ (valabil, sper eu, doar pentru companiile mari) softul de „ardere” și un mizilic de 50 \$ discul propriu-zis. Vă las pe voi să faceți calculele.

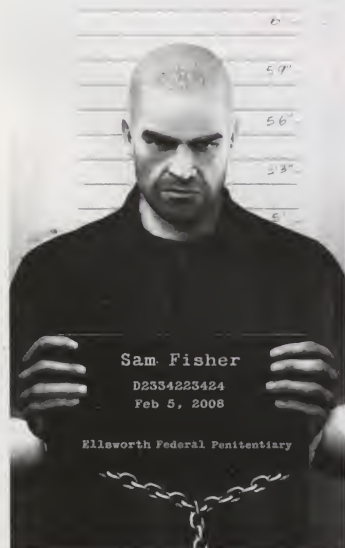


## SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT, DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC ȘI RESIDENT EVIL 4 (PC) AMÂNATE



Ubisoft amână, amână și iar amână dacă ne luăm după informațiile sustrate din ultimul

raport financiar publicat de marele distribuitor, din care reiese că Ubisoft o duce nemaipomenit de bine din punct de vedere financiar, cu mențiunea că Splinter Cell: Double Agent a suferit o nouă amânare, Sam Fisher refuzând să iasă din umbră mai devreme de finele lunii octombrie, iar RPG-ul Dark Messiah of Might and Magic i-a urmat exemplul, lansarea lui fiind prevăzută acum pentru una din zilele lunii octombrie (probabil ultima). Colac peste pupăză, Resident Evil 4 (PC) nu se lasă nici el mai prejos și chiar „plusează”, data lansării sale pierzându-se undeva în spațiu. Să sperăm că nu definitiv. Ubi recidivează. O va face din nou... Be very afraid!



## UBISOFT ROMANIA PRODUCE BLAZING ANGELS PENTRU PS3

Ubisoft a anunțat că va adapta jocul Blazing Angels Squadrons of WWII pentru sistemul PlayStation 3. Blazing Angels Squadrons of WW II va fi disponibil odată cu lansarea noii console de la Sony. În Blazing Angels Squadrons of WW II, dezvoltat de studioul Ubisoft din România, jucătorii vor experimenta cele mai cunoscute și mai captivante lupte din timpul celui de-al Doilea Război Mondial, prin ochii unui comandant de escadrilă, manevrând cu abilitate avioane de luptă. De la bătălia Angliei, până la dramatica bătălie aeriană de la Pearl Harbor, luptele încrâncenate de la Midway și, chiar în inima Europei, în bătălia pentru Berlin, jucătorii își vor putea șlefui abilitățile și vor construi istoria celui de-al Doilea Război Mondial. Vor domina cerul



Europei de Vest și al Pacificului și vor încerca să-și aducă acasă membrii escadrilei. Blazing Angels Squadrons of WW II va folosi capacitățile unice ale puternicului sistem PlayStation 3, inclusiv funcționalitățile avansate ale controller-ului. În joc vor fi introduse noi misiuni, iar spectaculosul mod multiplayer va permite conectarea a 16 jucători în același timp.



## ȘCOALA NAȚIONALĂ DE VARĂ „IT REVOLUTION” 2006

Între 14-20 august 2006 orașul Bușteni a găzduit Școala Națională de Vară „IT Revolution” 2006, organizată de Asociația Mutuală AMUS France - Roumanie Câmpina, Federația Organizațiilor Non-Guvernamentale Prahova, Asociația pentru tineret OCTOGON și Fundația pentru Valoare și Justiție cu sprijinul primăriei Bușteni. Scopul acțiunii a fost descoperirea, susținerea și promovarea a 80 de participanți cu vârsta între 16 și 29 de ani și organizarea a patru proiecte propuse de către firme specializate. Școala de Vară a adus alături specialiști din domeniul informatic, absolvenți ai facultăților de profil, studenți, elevi, experimentați în tehnologia informațională sau doar amatori, care au interacționat în mod liber și nemijlocit. Acest eveniment reprezintă totodată și o rampă de lansare pentru cei mai talentați în acest domeniu.



# INTRĂ ÎN COMPETIȚIE CU CEI MAI BUNI JUCĂTORI DIN ROMÂNIA

Dacă simți că ai nevoie de senzația de viteză din „Need for Speed”, vrei să ataci în „Counter Strike” sau pur și simplu vrei să arăți cât de bun ești la „FIFA 2006 Soccer”, atunci World GamerMaster Tournament (WGT) este făcut pentru tine. WGT se desfășoară în 26 de țări din Africa, Asia, Australia, Europa și America de Nord. Acum această competiție a ajuns și în România și poți să dovedești lumii întregi că ești cel mai bun.

WGT, una dintre cele mai mari competiții de gaming, a ales ASUSTek Computer Inc. (ASUS), cel mai mare producător de plăci de bază și video, pentru a fi partenerul său oficial pentru partea hardware. În România, evenimentul va fi organizat de



PGL (Professional Gamers League).

Pentru prima dată în istoria jocurilor PC, cei mai buni jucători vor putea concura pe

cele mai bune platforme de la ASUS, Intel și NVIDIA în cele mai populare jocuri multiplayer ale acestui moment: Counter Strike, Need for Speed și FIFA 2006 Soccer.

Calificările WGT România s-au susținut online în ultima parte a lunii august, iar finala va avea loc pe data de 9 septembrie la clubul ForteGames din Constanța.

Evenimentul organizat de PGL ([www.pgl.ro](http://www.pgl.ro)) îi are ca partenerii pe ASUS, Intel, NVIDIA, Logitech, RHS și McDonald's. LEVEL

este partener media al WGT România și vă va prezenta în numărul viitor un reportaj de la fața locului.



## EA ȘI-A LUAT MOTOR

Epic Games nu a putut refuza oferta celor de la EA (experți în oferte de altfel) și a fost de acord ca aceștia din urmă să folosească Unreal Engine 3 pentru mai multe din jocurile next-gen, o parte din ele fiind deja în lucru. Nume însă momentan nu s-au dat, cele două părți rezumându-se la a-și exprima mulțumirea față de afacerea încheiată.



## SCARFACE: THE WORLD IS YOURS SUNĂ BINE...EXTREM DE BINE

Pregătindu-ne pentru lansarea din luna octombrie, producătorii au făcut publică lista cu melodiile care vor acompania masacrul ce ne așteaptă în Scarface: The World Is Yours. Astfel gloanțele vor zbura în stânga și în dreapta în timp ce în boxe vor duoi următoarele piese: Public Enemy-„Don't Believe The Hype”, Run DMC-„Sucker MCs”, Judas Priest-„Breaking the Law”, Rick James-„Super Freak”, Grandmaster Flash-„The Message”, Peter Tosh-„Steppin' Razor”, Rick James-„Give It To Me Baby”, Burning Spear-„Social Living”,

Iggy Pop-„The Passenger”, Johnny Cash-„I'm an Easy Rider”, plus alte surprize. Chiar dacă introducerea părții de hip-hop este puțin forțată, consider că Scarface: The World Is Yours se poate lăuda cu una dintre cele mai bune coloane sonore de până acum.





Consumul exagerat de "motoare"  
creează... independență!

ATENȚIE!

UNIVERS  
**MOTO**

Preț: 4,95 RON

49.800 BOL

anul III

Nr. 9 - septembrie 2006

MOTOGP:  
ROSSI, LIDER  
LA SACHSENRING

**BIG-BIKES**  
**BMW**  
K 1200 S  
**KAWASAKI**  
ZZR 1400  
**SUZUKI**  
HAYABUSA 1300

**3** teste  
**COMPARATIVE**

**ENDURO**

**APRILIA** RXV 4.5  
**KTM** 450 EXC Racing

**SPORT 125 cmc**

**APRILIA** RS 125  
**CAGIVA** MITO 125  
**HONDA** CBR 125 R  
**HYOSUNG** GT 125 R  
**RIEJU** RS2 125

**DRIVE-TEST**

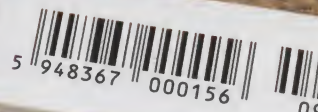
**DINLI** DL-901

**DRIVE-TEST**

**HARLEY-DAVIDSON,**  
modelele anului 2007

**DRIVE-TEST**

**BIMOTA**  
DB6 Delirio



5 948367

000156

09

În fiecare lună  
revista moto Nr 1  
în România,  
la punctele de difuzare a  
presei din toată țara

UNIVERS  
**MOTO**



## Am întrebat și ne-a răspuns

Nu mai e mult până la următorul sezon de Football Manager 2007, poate cel mai iubit joc de către gamerii pasionați de aspectul tehnico-tactic al jocului de fotbal. Totuși, până să ne dovedim încă o dată nouă înșine că suntem pregătiți de marea performanță, am vrea să știm ce surprize ne-au pregătit cei de la Sports Interactive (Championship Manager) în acest an.

**LEVEL:** În primul rând, cred că cititorii noștri ar vrea să vă felicite pentru seria Football Manager și vreau să vă spun că în România există o comunitate puternică FM. Primele lucruri pe care am dori să le știm sunt diferențele față de ultima versiune Football Manager.

**Marc Duffy:** Încă nu am anunțat foarte multe detalii legate de jocul din acest an și mai avem puse deoparte câteva surprize. Ce pot spune este că sunt peste 100 de caracteristici noi în FM2007, adică mai multe decât oricând. Principalele aspecte despre care vă pot spune sunt un sistem de scouting nou-nouț, mult așteptata introducere a cluburilor satelit, interacțiunea cu jucătorii, refacerea sistemului pentru juniori și faptul că jocul este mult mai „user friendly”.

**L:** Care sunt opțiunile aduse de apariția cluburilor satelit?

**M.D:** Cluburile pot fi echipă satelit, pot avea chiar ele o echipă satelit sau puteți avea o

echipă de mijloc și să aveți ambele relații în același timp. Poate fi o echipă plină de staruri care să vă împrumute tinerele talente și să aibă prima opțiune de a semna cu jucătorii voștri în schimbul unei sume plătite anual sau puteți împrumuta jucători din lotul vostru în schimbul unui meci amical. Puteți face și înțelegeri de tip „merchandise” cu cluburi din estul îndepărtat sau SUA. Tot felul de aranjamente de fapt – este mult mai profund decât pare la prima vedere.

**L:** Înțeleg că sunt schimbări și la departamentul de juniori. Ne puteți spune mai multe?

**M.D:** Am luat sistemele de juniori din fiecare țară și am încercat să le implementăm cât mai exact, în loc să folosim o politică generală la echipele de juniori. De asemenea, echipele care nu au suficienți tineri vor primi din start câțiva jucători de la academiile de juniori. Cluburile sunt mult mai dure și dau drumul mai ușor jucătorilor care nu au potențialul de a juca la cel mai înalt nivel, iar așa echipele din ligile inferioare vor avea acces la mai mulți jucători. Este o îmbunătățire importantă a gameplay-ului general.

**L:** Cum vor afecta presa și interacțiunea cu

jucătorii jocul acestora? Putem recupera un jucător în pierdere de formă cu ajutorul unor cuvinte bune și al unui titlu drăguț în ziare?

**M.D:** Cu siguranță, puteți ajuta un jucător să-și revină din forma proastă. Dar este mai mult decât atât – puteți ajuta un jucător să treacă peste dorul de casă, puteți să-l încurajați să fie mai mult decât jucător, să îi cereți sfatul când luați o decizie, câștigați-i respectul. Sau puteți încerca să convingeți jucătorii să plece de la alte echipe. Se poate întoarce împotriva voastră, așa că folosiți acest lucru cu înțelepciune.

**L:** Legat de campionatele disponibile, vom primi unele noi sau, sper că nu, au dispărut din cele vechi?

**M.D:** Nu avem campionate noi. De asemenea, nu sunt nici campionate îndepărtate.

**L:** În trecut, conducerea clubului nu era chiar „principalul” susținător al viziunii noastre, în special când discuțiile aveau legătură cu salariile jucătorilor. Sunt șanse să găsim o părțică din atitudinea lui Abramovich pe viitor?

**M.D:** Muncim pentru acuratețe în joc, deci nu vor fi boost-uri artificiale de bani. Vor exista unele momente interesante în relația dintre jucători și consiliul de administrație – totuși momentan păstrez tăcerea asupra acestui subiect.

**L:** Comunicatul de presă nu dă niciun detaliu referitor la engine-ul meciurilor. Este o surpriză pentru cei care doresc trecerea la 3d sau să ne așteptăm tot la varianta top down 2d, care cred că oferă o viziune tactică mai bună?

**M.D:** Engine-ul meciurilor este mult îmbunătățit, dar este aceeași variantă de 2d.

**L:** Altă caracteristică anunțată este noul design, plus unele modificări aduse tutorialului. Este aceasta o metodă de a introduce jucătorii mai puțin experimentați în complexitatea FM?

**M.D:** Noul design și interfața în general nu sunt doar pentru jucătorii noi, ci și pentru cei experimentați. Lucrez la Sports Interactive Games de peste 10 ani și am învățat lucruri noi din „hints and tips”. Acum jocul este mult mai ușor de controlat și opțiuni





ca „multiple player select” vor salva mult din timpul jucătorilor.

**L:** Am observat că aveți vești bune pentru versiunea FM2007 pentru PSP și vă rog să le prezentați. De asemenea, am dori câteva cuvinte legate de diferențele dintre variantele de PC și Xbox 360.

**M.D:** Va exista suport pentru rețea pentru versiunea de PSP. Veți putea juca meciuri amicale cu alte persoane care au jocul, folosind o echipă din baza inițială de date sau exportând o echipă dintr-o salvare de pe PSP. Versiunea FM de Xbox 360 va fi aproape identică cu cea de pe PC. Avem un sistem de control nou anul acesta și cel puțin o caracteristică exclusivă pentru Xbox 360, care va fi dezvăluită la momentul potrivit.

**L:** Ce regretați că nu a fost introdus în Football Manager 2007?

**M.D:** Mereu sunt sute de idei care nu se concretizează în joc, dar în această fază am trecut de mult peste ele, pentru că deciziile s-au luat în luna noiembrie! Poate vor intra într-o zi. Așadar, nu am regrete.

**L:** Nu în ultimul rând, ce părere aveți despre echipele și jucătorii români după ultimele sezoane în Europa? Sezonul trecut am jucat o semifinală de cupa UEFA și sper că la ora la care cititorii noștri vor parcurge acest articol vom avea o echipă în grupele Champions League.

**M.D:** Sunt încântat că dominația echipelor din Vest este diminuată în competițiile europene și de faptul că echipele din estul Europei, inclusiv România, sunt tot mai bune. Rezultatul este un sport mai echilibrat și, ca o persoană care susține o echipă relativ mică, ce se autodepășește (Watford, înapoi în Premier League!) e minunat să constăți că există un echilibru.

■ Rzarectha







## Dead Man's Ping

- ▶ Producător Flying Labs
- ▶ Distribuitor N/A
- ▶ ON-LINE [www.burninasea.com](http://www.burninasea.com)
- ▶ Data apariției TBA

# PIRATES *of the Burning Sea*

Apărut de niciunde (Flying Labs, compania producătoare, nu este ceea ce am numi o vedetă a industriei gaming-ului), duhnind a rom fin de la o poștă, Pirates of the Burning Sea pare visul oricărui marinar de apă dulce și pixelată, care-și pierde timpul în fața PC-ului în loc să bănuie oceanele în căutarea aventurii și a gălbiorilor absolut necesari pentru un upgrade sănătos (se apropie Crysis). Unii au renunțat la viața fără de griji a dependenților de MMO-uri și pot fi zăriți în spatele tarabelor doborând recorduri peste recorduri de vânzări cu Need for Speed Underground 5: Jenna's Ride Home, însă noi, ceilalți pirați de uscat, va trebui să ne mulțumim cu Pirates of the Burning Sea și ale lui corăbii frumos texturate, ghiulele aproape sferice și zeci de „rum farmeri” chinezi de care n-o să putem scăpa nici în mijlocul oceanului. Dacă v-am pierdut pe drum, uitați versiunea scurtă: PotBS va fi un MMO cu și despre pirați care va încerca să ne prezinte cât mai în detaliu aspectele complexe sau nu ale vieții de om cu vaporeș în Caraibe secolului al optsprezecelea. Înțeles?



Că la apus de  
soare / vor să te  
doboare / cu  
tunul din dotare



I see dead  
fish...





## City of Pirates

„Iubim City of Heroes” au fost cuvintele adresate în loc de introducere norocoșilor care au avut ocazia să asiste la o scurtă prezentare a lui Pirates of the Burning Sea ce a avut loc în cadrul GenCon (13-16 august, Indianapolis). Și cum să nu iubești City of Heroes când ai în față dovada vie că lumea mai joacă (și cumpără) și altceva decât MMO-uri cu tematică fantasy?

Unul dintre principalele atuuri ale lui City of Heroes este sistemul de generare al personajului și numărul imens de combinații posibile. Flying Labs a învățat bine lecția și ne va propune un sistem la fel de atrăgător și, mai mult, update-uri constante care vor avea grijă ca jucătorii să primească tot timpul ceva nou. Totul va putea fi customizat, de la bandajele pentru ochi cu motive florale până la cârligele de iridiu încrustate cu briliante și picioarele din lemn de nuc tăiat noaptea când împlinesc 20 de ani și 5 luni. Steaguri, pânze, absolut orice va putea fi modificat după placul fiecăruia.

La început de drum, jucătorul va decide de partea cui se află, având de ales între cele patru vedete ale Caraibelor: Spania, Franța, Anglia și, cei mai importanți, pirații. În funcție de facțiunea aleasă, vom primi trei dușmani de moarte, o locație de start (o insulă, ce altceva), o bărcuță cât să nu trebuiască să mergem pe apă și să fim răstigniți și o serie de quest-uri. Producătorii aminteau în trecut și de un storyline care îl va face pe fiecare jucător să se simtă important (până îl prind pirații... sau oamenii stăpânirii), însă n-au intrat prea adânc în detalii.

## Care mi-ai campat fregata?

Viața unui pirat se împărțea între punte, tavernă (și iureșurile iscate în ea), patul damei de consumație și ștreang. Flying Labs își concentrează toate eforturile doar asupra ocupației de bază a lupului de mare: cărmitul corăbiei și aruncarea ghiulelei. Simulatoarele online de tavernă (aveți irc-ul, băi, ce vă mai



trebuie?), cel de dragoste pasională (aveți... uitați de asta) și cel de spânzurătoare (să vă ferească Sfântul) au fost lăsate pentru mai târziu. Totuși, având în vedere că au loc în largul mării, acolo unde pirații se simt în largul lor, abordajele ar fi o adiție mai mult decât bine-venită și ar reprezenta cadrul perfect pentru o chelfăneală pe cînste cu un ofițer spaniol de 14 ani din Ontario. Întrebați dacă vor exista și lupte om la om, producătorii au ridicat din umeri. N-au zis nici nu, nici da. Doar un „deocamdată ne concentrăm asupra bătăliilor navale, dar nu respingem ideea confruntărilor „mano-a-mano”. Poate într-un update viitor”. Să nu uitați, băi!

Revenind la coșciugele plutitoare, ni s-a promis că bătăliile navale și, implicit, modelul de combat, se vor bucura de toată atenția producătorilor pentru a se obține proporția perfectă de simplitate, fără a „moruniza” complet conceptul. În această idee, modelul de combat va fi simplu, dar nu superficial. O colecție impresionantă de skill-uri se vor asigura că succesul unei confruntări nu depinde doar de agerimea (sau ping-ul) combatanților, iar cele 22 de corăbii (specifice secolului al XVIII-lea) vor furniza diversitatea de care are nevoie orice MMOG.

Din păcate, după cum vă povesteam mai sus, țărnul va fi folosit doar pentru întâlnirile de afaceri și pentru câteva misiuni de „mesagerie”. Confruntările au loc doar pe mare (cel puțin în stadiul inițial... sunt șanse mari să fie introduse odată cu un update).



## Avem o insulă, cum procedăm?

Interacțiunea, și nu mă refer la „asl pls” sau „lvl 18 landlubber lft” scrise pe canalul general, dintre clienți (o să folosesc un eufemism și o să-i numesc „jucători” de acum încolo) este preocuparea principală a majorității producătorilor de MMO-uri. Cum poți modela o societate cât mai aproape de cea

reală, fără a le da totuși jucătorilor mai multă realitate decât sunt dispuși să cumpere în condițiile în care au abonament gratuit timp de aproximativ 70 de ani la un MMORPG în care PvP-ul se „răsplătește” cu ban de la 10 la 25 de ani, iar pe unele servere se ajunge până la ștergerea contului? Încerci să elimini principalul neajuns al MMO-ului gratuit de care vă povesteam mai sus și faci tot posibilul să mulțumești atât agresorul, cât și victima.

La o analiză mai profundă, deosebim două sisteme de PvP mari și late, cu avantajele și dezavantajele lor. Pe de-o parte, avem PvP-ul universal (haos anarhie!), care poate fi admirat în toată splendoarea lui în Eve Online, unde oricine cu laserul mai gros ca al tău e liber să-ți dea cu el în cap unde și când dorește. Realismul se avântă pe noi culmi, însă alungă potențialii jucători și, în loc să umple cuferele producătorilor, va umple inbox-ul administratorilor. Și cum Pirates of the Burning Sea nu are în spate un nume precum Blizzard, nu-și permite să-și alunge nici cel mai neînsemnat client. La capătul opus, PvP-ul consensual din Anarchy Online nu este îndeajuns de „pirateresc”. Bunul simț și iubirea aproapelui n-au ce căuta pe punte, iar lupii de mare nu sunt absolvenți ai școlii de dans și bune maniere a Blizzard-ului. Răspunsul stă, asemenea comorii lui Barbă Neagră, în Caraibe.

Și totuși, ce era în Caraibe? Trei puteri maritime care se iubeau una pe alta ca sarea în ochi, o hoardă de neguțatori care iubeau aurul ca sarea în bucate și bașca o haită de



❖ pirați care nu iubeau nimic, dar puneau sare pe rană tuturor. Într-un cuvânt, haos. Pentru un simplu locuitor al unei simple insule a cărei singură vină era o simplă pădure de arbori de cacao, problema naționalității era una aproape imposibil de rezolvat. Azi erai spaniol, mâine englez pentru ca poimăine să fii cedat Franței care te da înapoi Angliei în semn de bunăvoință. Asta în caz că guvernatorul nu te vindea piraților...

Producătorii ne promet că Pirates of the Burning Sea va reda cât mai fidel (rezolvând astfel foarte elegant și problema spinoasă a PVP-ului) confuzia generală care plutea, mai groasă decât ceața de dimineață, asupra insulițelor din arhipelagul Caraibelor. Avem, de exemplu, o insuliță care aparține unei facțiuni oarecare. Jucătorii inamici vor îndeplini o serie de misiuni PvE care au ca scop final destabilizarea respectivei bucățele de pământ (economic, militar, social și așa mai departe). În plus, cei care și-au ales o carieră în domeniul

promițător al comerțului pot inunda piața locală cu bunuri „streine”, în încercarea de a aduce la faliment neguțătorii locali (NPC-urile sau alți playeri de altă naționalitate). Când confuzia economică atinge cote maxime și anarhia își intră în drepturi, zona din jurul insuliței devine PvP enabled (momentan doar pirații vs. restul lumii) și apar noi misiuni PvE care vor adânci gaura spre care se îndreaptă insula. Pirații vor pirata cum știu ei mai bine, negustorii vor încerca să nu fie piratați în timp ce fac contrabandă (sau



PvP cât să ajungă „la fiecare”. Fiecare pentru el sau națiunea lui. Preț de câteva zile orice participant la „bal” va primi puncte pentru cantitatea de bunuri transportate pe insulă sau pentru bătăliile câștigate. După o „tragere la sorți” se va organiza o bătălie finală care va decide soarta

comerț cinstit, nu dați), iar națiunea în ogradă căreia se află insula va face tot posibilul să reinstaureze ordinea economică și disciplina militară. Când nu se mai poate repara nimic, se pune altfel problema:

insulei. Eventual, după o perioadă mai lungă de timp, o singură națiune va ajunge să facă legea, moment în care administratorii vor face pace și o vor pune de o „reformă agrară” redistribuind fiecărei națiuni posesiunile luate cu japca, după care tot circul o va lua de la început. Fix ca în realitate.

### Comerț cu negoț

Dacă nu vă țin curelele să alegeți



viața aventuroasă a unui căpitan de pirați, vă puteți încerca norocul doar în negoț. Flying Labs ne promite o economie controlată aproape în totalitate de jucători, în care prețurile scad sau cresc în funcție de acțiunile jucătorilor și unde o inginerie financiară născută în imaginația unui comerciant șmecher, și nu dintr-un bug, nu este pedepsită cu ban permanent (ahem!). Ca un exemplu, dacă nu v-ați prins până acum, războaiele de care povesteam mai sus vor influența în mare parte destinele celor care cumpără ieftin și vând scump. În lipsa războiului total, rolul de ghimpe în coasta comerciantului îi revine jucătorului pirat. Deci fiecare câștigă...

### Yo, ho, ho! and a barrel o' fun!

În lungile discuții cu Locke despre MMORPG-uri (pe care, între noi fie vorba, nu le suport) îmi exprimam (printre înjurături, ca orice lup de mare) dorința de a juca un MMO în care eu, jucătorul, să pot influența oricât de puțin (dar observabil) lumea înconjurătoare. Sau măcar să mi se dea impresia că eu, Kiwi Contrabandă, am un cuvânt de spus în Caraibe. Sunt prea prost (și fricos) pentru Eve Online, așa că PotBS pare să fie răspunsul perfect. Arată delicios pentru un MMO, după cum vedeți și în screenshot-uri, „e cu pirați” și pot trage cu tunul. Și va fi distribuit prin Steam. Ce pot vrea mai mult? Totuși, un singur lucru scârbâie. Lipsa confruntărilor pe uscat. Sau poate vom avea și un add-on Pirates of the Burning Land. Dacă nu, pentru amatorii de scrimă probabil va exista Jack Sparrow și MMO-ul celor de la Disney.

■ cioLAN





PESTE 6 MILIOANE DE JUCĂTORI\*  
O SINGURĂ LUME ONLINE  
VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA  
SUPER  
PREȚ!

# WORLD WARCRAFT

## 1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



## 2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat\*\*. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

## 3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează [www.wow-europe.com](http://www.wow-europe.com) pentru informații live despre joc



\*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume \*\*Intel Pentium® III 800MHz · 512MB RAM · placa video 3D cu 32MB · 6.0GB spațiu liber pe HD · conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).

JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.

©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referință aici sunt proprietățile respectivelor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL  
E-mail: [info@bestdistribution.ro](mailto:info@bestdistribution.ro) Tel: 021-408.30.90



# CELLFACTOR REVOLUTION

## Gândul zboară ca glonțul

În primă fază, unele jocuri au un scop mai mare decât banul strâns de pe urma dependenței noastre (sper că nu o mai numiți pasiune), iar misiunea lor este de a impune noi tendințe ale industriei. Half-Life 2 a adus profituri considerabile, dar a și lucrat în slujba Steam-ului. Far Cry și UT au vândut două engine-uri grafice și probabil acesta a fost și, sperăm noi că va fi, scopul lui STALKER. Exemple ar mai fi și se pare că FPS-urile fac o treabă foarte bună din postura de purtător de mesaj. Jocul de față are și el istorioara lui și în primul rând trebuie spus că a ajuns în această fază datorită gamerilor impresionați de ceea ce au văzut într-un tech demo care demonstra potențialul deja cunoscutei plăci fizice PhysX. Și l-au demonstrat atât de bine încât au trebuit să se supună maselor care le-au promis solemn că dacă nu primesc un joc full, o să le demonstreze câteva principii ale fizicii chiar la ei acasă, fizic. Chiar dacă nu mai vorbim doar de un tech demo, Cell Factor: Revolution va fi tot unul din purtătorii de stindard pentru californienii de la AGEIA, iar tabăra lor va încerca să convingă tabăra noastră că viața fără PhysX nu mai are sens și pentru ea am face cel mai inspirat credit de nevoi personale, după cel pentru periplusul din Thailanda.

### Atac din două planuri

Chiar dacă Cell Factor va fi un FPS de arenă, tot are nevoie de o poveste savuroasă care să ne și pună glonțul pe țevă. Ca un făcut, unul din producătorii jocului, Immersion Games, avea un scenariu pe suflet așa că a găsit o oportunitate perfectă ca să-l împărtășească lumii. Cine știe ce face Uwe Boll și mai lansează un film de Oscar, că ăia de la Cannes *e proști și nu înțelege*? Cum stau lucrurile în Cell Factor: Revolution? În viitorul apropiat, vom mai rămâne pe cap cu doar două superputeri, mai puțin vecinele și mai mult prietenele, China și USA (din ce am copiat la ultimul examen de geopolitică, știu că pe asta au nimerit-o). Ceva mai puțin probabilă este

- **Producător:** Artificial Studios/Immersion Software and Graphics
- **Distribuitor:** TBA
- **ON-LINE:** [www.cellfactorgame.com](http://www.cellfactorgame.com)
- **Data apariției:** decembrie 2006



Prevăd o aterizare forțată



Și fără gloanțe și cu o singură țevă



Spun că tu vei fi glonțul magic



Pe acesta o să-l joace Bruce Willis



prezența corporației Limbo, care nu face discriminări și oferă arme ambelor tabere. Asta până americanii se enervează, probabil după ce-și amintesc că asta era treaba lor pe vremuri, și se gândesc să le facă o vizită pricepuților neguțatori. Din motive legate de fiscalitate, aceștia o duceau bine mersi pe o încântătoare insulă, unde își găsește sfârșitul prima echipă de investigație. Lucru hotărât, când o echipă întreagă nu duce treaba la bun sfârșit, trimiți un singur om, cum bine am fost învățați de la Rambo încoace, dacă nu mă înșel. E logic de altfel, un singur om face mai puțin zgomot, e mai bine organizat și te costă



Și acum transform tot în porumbei

mai puțin. În ciuda cotei de doi la unu că în spatele corporației sunt găgăuzii, casele de pariuri dau faliment când se descoperă că erau alienii, cotați 80 la 1. Cu aceste fapte în spate, va trebui să alegi de ce parte vrei să scoți armele. Ai de optat pentru una din cele două clase umane aparținând rezistenței sau pentru Technocracy, clasa alienilor. Aceștia din urmă, la ce succes au în ultima vreme, chiar s-ar putea să ne facă o vizită, măcar pentru a-și încasa drepturile financiare. Producătorii au mers pe o abordare puțin diferită față de ce primim de la majoritatea FPS-urilor, de aceea problemele dintre concetățenii planetei se vor rezolva atât cu

puterea armelor, cât și cu aceea a minții. Avem o clasă care le poate folosi pe amândouă, iar celelalte două clase doar câte una. Mai exact sunt alienii, The Guardian, care se bazează pe forță. Aceștia pot folosi oricare două arme în același timp, însă nu au niciun fel de abilități psihice. Avem clasa Bishop, care în urma unor experimente și-a dezvoltat puterile telepatice, însă nu a avut curiozitatea să vadă lista de efecte secundare, așa că armele clasice i-au fost interzise de medicul îngrijorât că o să dea hernia în toți. La mijloc sunt soldații Black Ops, care au făcut rost de niște aparatură extraterestră așa că, pe lângă puterea gândului, o mai au și pe aceea a armelor. Producătorii promit un echilibru între cele trei clase așa că nu merge treaba cu șutitul lansatorului sau înnodatul țevii. Totuși, nu suntem departe și cei care vor opta pentru puterea minții vor putea bloca gloanțe, devia rachete sau folosi obiectele din jur pe post de scut, de explozibil sau în mai multe forme pentru atac. De această dată, prin obiectele din jur înțelegem absolut toate obiectele din jur, iar producătorii au avut grijă să avem mereu ceva în minte, așa că ne-au pregătit sute de obiecte cu care să putem opera. Construcțiile au fost și ele pregătite pentru demolatorul din noi și avem anunțat un procent de 50% gata să fie culcate la pământ, parțial sau total. În mijlocul acțiunii își va face loc și un vehicul blindat pentru trei persoane sau un avion VTOL (Vertical Take Off and

Landing), de unde deducem că nu trebuie să ne facem probleme legate de mărimea hărților.

În varianta offline a jocului vom avea compania asigurată de un AI antrenat cu tehnologia Kynogon's Kynapse, specializat în recunoașterea și folosirea mediului înconjurător. Astfel AI-ul își va adapta tactica la situația dată, va coopera pentru a ne pune în dificultate și va pune în aplicare tot felul de scamatorii prin care să ne demonstreze că este la fel de informat de posibilitățile clasei din care face parte. Totuși, farmecul jocului este dat de partea de multiplayer, unde putem alege între LAN și Online, iar pe lista modurilor de joc sunt prezente: DeathMatch, TeamDM, capture the flag și assault. De asemenea, mai sunt anunțate 15 joculețe care să pună în valoare fizica din Cell Factor Revolution.

## Fiecare cu fizica sa

Pe lângă partea fizică din acest joc, pentru care producătorii au folosit NovodeX, cel mai nou software development kit lansat de AGEIA, și partea grafică se

poate lăuda cu un engine de calitate în spate. Mai exact Reality Engine, produs chiar de Artificial Studios, dar care a fost vândut în 2005 celor de la Epic Games. După ce devenise o eternă speranță, engine-ul Reality are șansa să și demonstreze că și-a meritat laudele primite. Este de la sine înțeles că nu vom avea neapărată nevoie de o placă fizică pentru a juca Cell Factor: Revolution, însă prezența ei ne va permite să beneficiem de joc în toată mărimea sa. Producătorii au explicat că nu ar fi fost o problemă legată de viteza jocului, ci pur și simplu software-ul nu poate simula o parte din elementele ce țin de partea fizică. De asemenea, jucătorii care au sub carcasă un PhysX nu se vor putea combina pentru o killereală în rețea cu cei mai puțin dotați decât ei. Jocul apare în luna decembrie și până atunci avem tot timpul să ne pregătim psihic și fizic pentru Cell Factor: Revolution și să le facem în ciudă celor cu PhysX că suntem mai mulți ca ei.

■ Rzarectha



Ghici la ce mă gândesc acum





# NEED FOR SPEED CARBON

## Regele asfaltului se întoarce. Din nou



Need for Speed este una dintre francizele care au adus și vor continua să aducă bani grămadă în vistieriile EA, cunoscuta serie de jocuri fiind comparabilă, prin prisma vânzărilor și a aparițiilor anuale, cu FIFA (ca să dau doar un exemplu). Este o altă găselniță a celor de la EA, ce va continua să se vândă precum pâinea caldă, indiferent de numărul pe care-l va purta în coadă, în vecii vecilor. Amin. Need for Speed: Carbon continuă tradiția începută odată cu NFS Underground, promițând să le ofere vitezomanilor aceleași curse ilegale care „se vinde bine”, marea noutate a seriei constituind-o vânzoleala pe trasee montane.

### Mai iute ca gândul

Anul acesta, după cum spuneam, ne vom da pe dealuri, demarând în trombă și aruncându-ne cu pletele-n vânt prin canioane, cu pedala înfipă până la fund și cu riscul de a zbură prin parapetele de pe marginea drumului la prima curbă periculoasă întâlnită-n cale. Producătorul a avut însă grijă să nu elimine acest pericol. Parapetele de pe marginea râpei nu vor mai fi, ca de obicei, indestructibile, însă cursele de pe străzile orașului nu ne vor lăsa să ieșim de pe traseul dinainte prestabilit. Că doar nu suntem animale! În loc să concurăm direct împotriva adversarilor,

- ▶ **Producător** Electronic Arts
- ▶ **Distribuitor** Electronic Arts
- ▶ **ON-LINE** [www.ea.com/nfs/carbon/us/home.jsp](http://www.ea.com/nfs/carbon/us/home.jsp)
- ▶ **Data apariției** noiembrie 2006

producătorul a decis să abordeze puțin diferit cursele prin canioane, întreaga aventură rezumându-se la adunarea unui punctaj după cum urmează: fiecare dintre cei doi participanți la cursă parcurge câte o tură în coada celui alt, acumulând un anumit număr de puncte dacă rămâne apropiat de bolidul adversarului cât mai mult cu putință și pentru o perioadă de timp cât mai lungă. Cu cât stă mai mult în coada acestuia, cu atât mai repede îi va crește numărul de puncte. Riscul de a pierde controlul mașinii va fi, însă, deosebit de mare, deoarece la prima curbă abordată

### Goana după glorie

### Valsând sub clar de lună





Gogule, te-am mirosit!

Un Muscle  
cam „obosit”

M-am dus de răpă

greșit jucătorul se poate trezi plonjând către fundul prăpastiei. Cursa poate fi câștigată în doi timpi și trei mișcări dacă reușim să ne „strecurăm” în fața adversarului într-un viraj strâns și ne menținem apoi în fața acestuia timp de zece secunde, în loc să-i suflăm în ceafă. Dacă rămânem prea mult în urmă însă, situația se schimbă, cursa sfârșindu-se imediat în dezavantajul nostru. Tot alergând pe dealuri, vom face cunoștință cu trei tipuri de curse montane - Canyon Sprints, dueluri ce se desfășoară de-a lungul unui traseu șerpuit și prăpăstios demarând dintr-un punct A către un punct B, Canyon Drift, unde ne vom arăta foarte des părțile laterale ale mașinii, și Canyon Duel, despre care am vorbit ceva mai devreme, unde vom juca în primă fază rolul urmăritorului, iar apoi al

Pe trepte-n jos...



Lună plină. Vârcolaci!



conducătorului, într-o serie de două curse.

Duelurile unu-la-unu prin canioane vor ocupa, totuși, doar un sfert din cursele din joc, majoritatea desfășurându-se într-un mediu mult mai deschis „explorării”.

## Eu și oamenii mei

Povestea din Carbon îi va permite jucătorului să se orienteze către una dintre cele trei clase de mașini prezente în joc, fiecare cu avantajele și dezavantajele ei. Dacă v-ați plâns că în Most Wanted toate mașinile se comportă la fel, indiferent de modelul ales, atunci țineți-vă bine. Cel puțin în teorie, bolizii din clasa Import Tuner sunt mai manevrabili decât restul, în vreme ce clasa American Muscle, o oarecare noutate pentru seria NFS, se laudă cu accelerația de invidiat a reprezentanților săi, iar „săgețile” din clasa European Exotics ating viteza cea mai mare. După alegerea mașinii va urma adunarea unei echipe în jurul jucătorului, pe care o va câștiga de partea sa provocând rivali din alte teritorii ale orașului și câștigând, bineînțeles, cursele la care se va înhăma. Nimeni nu i s-ar alătura unui pierde-vară fără bani prin buzunare și fără un dram de reputație la dosar. Cu cât jucătorul va câștiga mai multe curse, cu atât mai



## Emmanuelle

Pe noua gagică din noul NFS, Emmanuelle Vaugier, ați avut ocazia s-o admirați în diverse filme, cum ar fi Saw 2 și 40 Days and 40 Nights. Printre altele, fotomodelul nostru de serviciu a fost selectat de revista Maxim pentru a figura în topul anual al celor mai frumoase femei din lume, în luna mai. În Carbon ea va juca rolul lui Nikki, fosta amoroasă a eroului întors în orașul său natal pentru a-și înfrunța trecutul. Teroare, haos și durere! ☺



## Depășiri cu peripeții



Mi-a luat fața... Fața mea!



repede va ajunge la șefii „clanurilor” adverse, care îl vor aștepta cuminti în vârful dealului pentru un duel mano a mano.

De asemenea, foștii rivali care au mirosit și s-au înecat cu gazele de eșapament din toba jucătorului se vor putea alătura apoi echipei. Nu oricine poate deveni însă membru cu acte în regulă, decât dacă îndeplinește anumite condiții. Fiecare nou acolit posedă două din șase skill-uri - unul care îi va fi de folos pe traseu, iar altul care îl ajută în afara lui. Pentru curse, acesta se încadrează într-una din categoriile Blocker, Scout sau Drafter, jucătorul având posibilitatea să-i activeze skill-ul de câteva ori într-o cursă, pentru a-l ajuta să câștige. Blocker-ii se vor arunca în fața adversarilor, împiedicându-i să depășească, Scout-ul o va lua la sănătoasa în recunoaștere pentru a descoperi scurtături, iar Drafter-ul va conduce la mică distanță în fața jucătorului, permițându-i acestuia să execute draft-uri pentru o scurtă perioadă de timp și să-l depășească cu plusul de viteză dobândit în urma manevrei. În cazul Blocker-ului, sunt curios cât de bine va funcționa modul în care



acesta elimină concurența. În funcție de distanța mașinii jucătorului și a Blocker-ului față de un adversar apropiat, jocul va desemna automat o „țintă”, iar în momentul în care Blocker-ul prinde o poziție bună, îi vom putea ordona co-echipierului să-l rețină sau să-l arunce pe băgăreț în afara traseului.

În afara curselor, abilitățile membrilor echipei se prezintă în alte trei sortimente: Fabricators, Mechanics și Influencers. Fabricator-ii vor oferi accesul la funcția Autosculpt, o unealtă complexă ce permite modificarea diverselor aspecte fizice ale mașinii în timp real, inclusiv jantele, cauciucurile, capota, spoilerurile și multe altele, fără a afecta însă comportamentul mașinii, schimbările fiind pur estetice. Mecanicii, pe de altă parte, se vor ocupa de îmbunătățirea performanțelor mașinii, iar Influencer-ii îi vor „calma” pe copoii care ne pun bețe-n roate. Chiar dacă este prezentă la datorie, poliția nu va juca un rol la fel de important precum în NFS Most Wanted.

## Schimbări și nu prea

Modul drift nu va lipsi nici din Carbon, fiind o prezență constantă de la Underground încoace în toate jocurile seriei. A suferit, însă, o schimbare radicală, sistemul de punctare fiind complet regândit. EA a decis să nu ne mai lase să „valsăm” ca descreierații în linie dreaptă, adunând puncte cu sacul, amplasând de această dată zone de punctare numai în curbe. Cursele de drift au fost mult simplificate, frâna de mână sau alte șmecherii nefiind necesare în Carbon pentru a executa drift-ul propriu-zis. Tot ce avem de făcut în aceste condiții este să apăsăm pedala de accelerație la intrarea în curbă, iar mașina se va duce singură pe direcția care îi vine bine, accentul fiind pus pe cât de bine reușim să o controlăm după aceea. Simplu ca „bună ziua”. Până la proba contrarie, bineînțeles, pentru că EA refuză, deocamdată, să ofere mai multe detalii.

Din punct de vedere vizual, singura diferență mare dintre Carbon și Most Wanted ar fi că acțiunea nu se mai desfășoară pe timp de zi, ci pe timp de noapte. În rest, mașini mai multe, altă poveste, noi personaje, noi moduri de joc, ce se anunță a fi deosebit de atractive, și noi posibilități de customizare a bolizilor din garaj. Despre multiplayer pot doar să-mi fac o idee, deoarece producătorul a decis să nu ofere deocamdată informații în acest sens, dar a menționat că versiunea destinată consolei Wii va beneficia de pe urma mecanicii de joc impuse de revoluționarul controller al acesteia. Dumnezeu știe cum.

■ KIMO



350Z și atât



# În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume

4 mm

# AUTOSHOW





Imediat după Revoluție și nu numai, șinele patriei au devenit ținta unei serii de atacuri din partea unor bande organizate cu chei de 24, târnăcoape și 1-2 cai putere, ele fiind smulse cu brutalitate de pe traversele mamă și implementate cu cruzime printre cărămizile caselor proprietate personală sau direct în pământul patriei. Infrastructura feroviară a primit astfel un upgrade necesar, o reorganizare, devenind parte a activă a structurii de rezistență, o alternativă fier-beton sau pur și simplu un gard. Mai departe, vom intra într-o lume în care astfel de acte nu au loc, unde șinele se lăfăiesc în sânul traverselor, unde stresul este limitat doar la cel natural. Un tărâm ideal în care orice șină și-ar dori să se întindă, pentru că va fi mângaiată cu respect de trenurile Railroad-ice.

## Stăpânul Trenurilor

Lumea încă se întreabă ce a fost primul(a): vagonul sau locomotiva. Istoria ne spune că există un anumit grad de simultaneitate în apariția celor două, însă evoluția naturală a lucrurilor și relația nevoi/resurse ne îndeamnă să credem că întâi a fost vagonul. Când omul și-a dat seama că vagonul nu merge de unul singur, a făcut locomotiva. Sid Meier, al cărui geniu indubitabil îl cunoaștem cu toții, a preluat această idee, a inversat-o și a pus-o în practică. El are șanse de a deveni astfel stăpânul indubitabil al trenurilor, Frodo-ul neclintit al civilizației feroviare actuale. Istoria vorbește despre unele accese de geniu din trecut, ca de exemplu Railroad Tycoon sau Transport Tycoon Deluxe, capodopere de nivel sauronic, care ne-au încântat mintea, degetele și obsesiile testosteronice. Nimic nu se compară cu fericirea pe care i-o poți crea unui mascul făcându-i cadou un trenuleț de jucărie cu multe șine, gări, stații, tuneluri și alte lucruri din aceeași categorie. Dintre aceștia, mă ridic eu, „Cel Care Le-a Jucat Pe Toate”, care sunt ca un burete în baie când mă gândesc că mai vine un joc de acest gen. Și cum Moș Sid nu ne-a dezamăgit niciodată, sunt sigur că nu o va face nici de data asta.

## Locul de unde nu se fură șinele

### Cu șina'n coastă

Singurul lucru la care mă gândesc acum este oare ce poate aduce nou Sid Meier în această a patra versiune a jocului, deoarece este un domeniu care nu suportă prea multă originalitate. Railroads Tycoon 3 a fost drăguțel, nimic de zis, însă îi lipseau câteva lucruri esențiale, ca de exemplu o componentă economică serioasă. De asemenea, nici în materie de dificultate și fun nu a excelat. Ca originalitate... până la urmă tot de trenuri e vorba și tot de istoria lor, acel gen de lucruri care nu se schimbă niciodată. Probabil că acesta este motivul pentru care Sid s-a apucat de acest joc nou. Ceea ce am reușit să



Un S de la succes

- ▶ Producător Firaxis Games
- ▶ Distribuitor 2K Games
- ▶ ON-LINE N/A
- ▶ Data apariției 29 septembrie 2006

desprind din planuri este că jocul va fi foarte concentrat în jurul componentei economice. Dacă trenurile nu se schimbă, materialele de transportat acoperă o listă serioasă, de unde



De din vale de Rovine, vagoane de cărbune pline



ai ce alege. Astfel, se pare că Sid Meier's Railroads! va avea în jur de 20 de tipuri de produse cu care veți putea alimenta circa 30 de tipuri de industrii. Nu sună rău deloc, deoarece diversitatea nu a stricat niciodată. Însă, asta s-a mai făcut, lucru care mă face să mă gândesc că no, nimic special. Ceea ce promite însă mai departe este un engine de control al pieței mai special. Astfel, dacă în trecut pe piața acțiunilor lucrurile erau foarte simple, acum va trebui să cunoașteți câte ceva despre mecanismele bursei. Pentru a vă extinde imperiul, veți intra în concurență cu o serie de alte companii, clasic de altfel, însă de data asta achiziționarea sau scoaterea lor de pe piață va fi un lucru mult mai dificil. Companiile vor avea un număr destul de mare de acționari, care nu vor putea fi convinși chiar ușor să vândă. Pe de altă parte, compania pe care o dețineți va fi în mâna investitorilor încă din start, ceea ce înseamnă că, pentru a vă menține pachetul majoritar, o să aveți serios de tras. Strategiile de bursă pe care le veți putea pune în practică vor aduce cu siguranță un suflu interesant, însă nu sunt sigur că asta îmi doresc. Mie îmi plac trenurile, însă nu prea mă bucură ideea de a sta cu tabele în față în timp ce printre traverse îmi cresc buruieni. Tot ce pot să sper este că nenea Sid va crea un echilibru în stil propriu între cele două componente majore, cea economică și cea administrativă.

## Printre traverse și suspine

Un lucru care m-a deranjat în fiecare dintre cele trei versiuni ale jocurilor a fost engine-ul de construcție al liniilor de tren. Au fost veșnic probleme legate de relief, vegetație, imposibilitatea de face lucruri care există absolut natural, ca de exemplu serpentinele... sau drumuri pe sub poduri ori poduri acolo unde vreau eu, ca de exemplu peste o apă. De asemenea, veșnica problemă a faptului că am pus șinele prost și acum trebuie să le șterg și s-au dus banii pe copcă.



Alice în țara trenurilor

Un mod interesant de planning era în Trains & Trucks Tycoon, unde erau întâi figurate șinele și ulterior aprobată construcția lor. Sid Meier nu ne promite așa ceva, ci ne spune că va fi extrem de simplu să creezi căile ferate, care aproape că se vor pune singure. Plăcerea mea cea mai mare a fost tocmai amplasarea șinelor, găsirea de soluții pentru ca trenurile să nu se ciocnească, să planific o gară de la A la Z etc. Sid Meier nu ne promite nici asta, iar dacă voi putea pune mai multe trenuri pe aceeași cale ferată care vor trece unele prin altele în mod cretin și total nerealist, o să arunc jocul pe geam și o să-i dau nota 2. Este incredibil de revoltător și deja trag pisica de coadă de nervi. Așadar, simplitatea asta promisă mă face sceptic până în vârful urechilor (pisicii). Vreau să se spună că amplasarea căilor ferate va fi foarte dificilă și va trebui să facem un plan riguros, cu semafoare și cu refugii etc. Dar mi-e teamă că vreau prea mult.

## Vagoanele visurilor

Un lucru care mi-a atras atenția în timp ce mă holbam la screenshot-uri și la filmele de gameplay este engine-ul de desen animat cu trenuri. Le mai lipsesc niște ochi mari, albaștri și o gură cu care să cânte în timp ce sar într-o roată. O locomotivă evil ar fi o alegere bună, una care aleargă trenulețul „nerd” ca să-i dea în freză. Nu pot spune că engine-ul grafic este urât, însă jocul arată exact ca acelea din Nekermann de acum 10 ani. Adică nu tu o textură ruginită, nu tu o casă dărămată, nu tu un Silent Hill, nimic. Totul e ca în povești, ca un întreg oraș al prăjiturilor. Și orașele vor crește dacă o să le duci zahăr și făină și drojdie și vor deveni adevărate megalopolisuri din turtă dulce și acadele, întrerupte pe alocuri de parcuri cu arbori din vată pe băț. Sincer, sunt atât de sătul de idealizarea asta de îmi vine să renunț la dulciuri. Sunt nefericit, pentru că aș fi vrut un joc de jucat, nu de lins.

■ Locke



Cursa cu chibrituri pentru aragaz



Spatele drept, privirea înainte că se filmează



# CivCity Rome

## Întemeietorul de orașe, din nou la lucru

Ca să încep brusc, ultimul joc adevărat din această categorie cu care m-am întâlnit până azi a fost Emperor Rise of the Middle Kingdom (aproape am zis Middle Class). De fapt, istoria genului se întinde până pe la Cezar, când te chinuiai de nebun să-ți închipui cum ar arăta de fapt orașul tău, în loc să-l vezi. Au fost vremuri bune, au fost Zeus-uri și Cleopatre și pac, s-a pus dop cu Emperor. De ce oare? Pentru că, după cum foarte bine concluziona Mike în articolul de Emperor, anumite lucruri se mai și gată, ca de exemplu ideile într-un anumit gen de jocuri. Emperor Rise of the Middle Kingdom a fost și rămâne din păcate culmea în materie.

### Tăți Buni

Sincer, o perioadă de vreme acest titlu mi-a eludat interesul și abia de curând, adică de vreo cinci zile, mi l-a trezit. Eu sunt un fan destul de înrăit al acestor buildere cu o com-

**„... anumite lucruri se mai și gată, ca de exemplu ideile într-un anumit gen de jocuri. Emperor Rise of the Middle Kingdom a fost și rămâne din păcate culmea în materie.”**

ponentă administrativă și economică presupus serioasă, însă acest titlu pur și simplu a încercat să-mi intre printr-o ureche, dar nu a putut. Însă eu zic să lăsăm trecutul la o parte și să ne concentrăm pe ce ar fi putut fi. Astfel, CivCity a avut doi tăți, în lipsă de mamă. Pe unul îl cheamă Firefly Studios, adică vezi Stronghold ca titlu de căpătâi, iar pe al doilea Firaxis Games, vezi Sid Meier's Backyard cu titluri

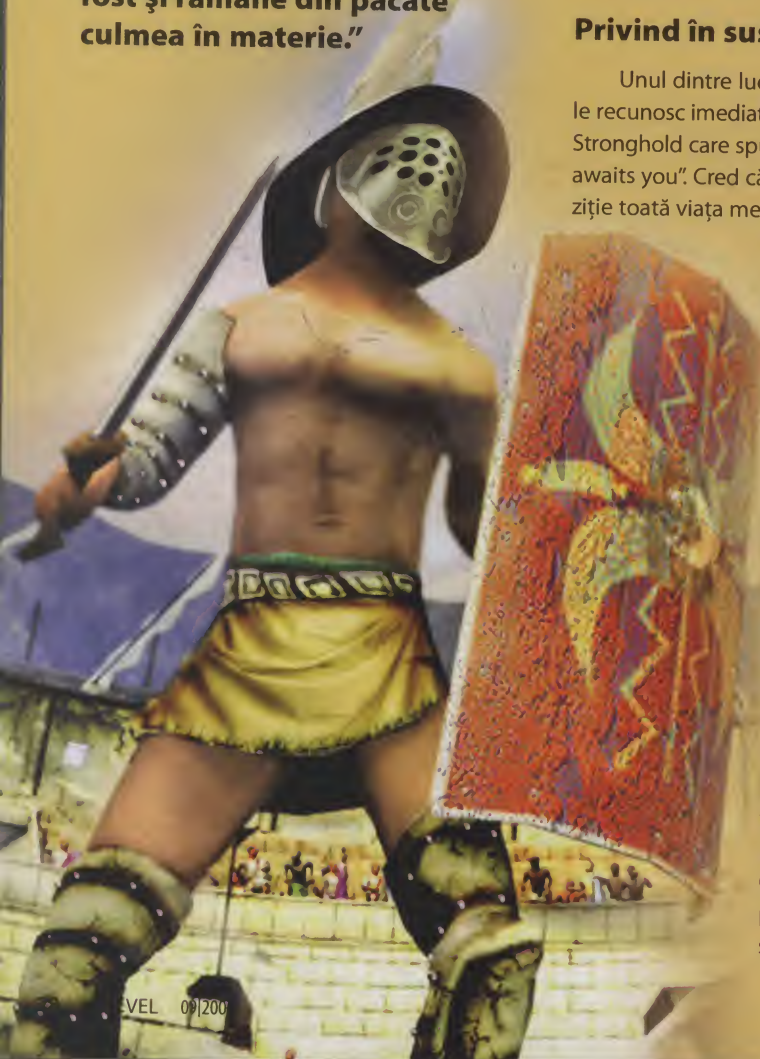
care încep cu Tycoon-urile de transport și sfârșesc glorios cu seria Civilization. E clar că dintr-o combinație explozivă de acest gen, ar spune unii, nu putea să iasă decât o capodoperă. Însă din nou se confirmă că părinții genii, chiar dacă bărbați, nu fac neapărat copii supradotați. Așa că vă spun încă de la început, să nu vă așteptați la „acel suflu proaspăt de care genul avea nevoie”. Însă mai bine vă las pe voi să trageți propriile concluzii, chiar dacă io deja am tras-o pe a mea.

### Privind în sus

Unul dintre lucrurile pe care am reușit să le recunosc imediat a fost vocea individului din Stronghold care spunea „Sire, your Stronghold awaits you”. Cred că nu voi uita acea propoziție toată viața mea. Așadar, am fost foarte încântat încă de la primul pas, după care am amplasat Town Center-ul, am construit trei case și am săpat o fântână. Sub ochii mei uimiți, urmașii lui Romulus și Remus au început să curgă din toate părțile, să-și ia apă din fântână și să doarmă la umbră. Lui Locke asta nu i-a plăcut, așa că în următoarele 10 minute le-a făcut cariere de piatră și le-a spus „Muncii! Țața-i dreacul!”. E bine să știți că nu tuturor romanilor le plac casele, așa că jumătate dintre ei vor sta în general pe scările Town-Center-ului, de unde vor pleca la muncă dimineața și unde se vor întoarce



seara, obosiți. Deși le-am dat casă și masă, ei tot acolo stăteau, lucru ce este la limita acceptabilului istoric. Însă după un an de zile de muncă în Italia, am tras concluzia că erau emigranți. Engine-ul economic și administrativ în CivCity este construit exclusiv în jurul nevoilor, care, în mod ciudat, nu includ și confortul. De fapt, acesta este primul lucru care m-a luat prin surprindere. Practic, orașul are nevoie de exact cinci case, care pot fi construite oriunde, deoarece calitatea amplasamentului nu are absolut nicio valoare. Așadar, acesta este primul indiciu referitor la faptul că avem de-a face cu un joc simplu. Mai departe, veți observa că nu trebuie să construiți nicio casă în plus, deoarece pe măsură ce nivelul de civilizație al orașului avansează, vor fi numai upgrade-uri. La un moment dat vi se va cere intervenția în etapa de upgrade, moment în care nu veți construi altă casă, ci doar o veți transforma pe cea existentă într-un nou tip, care poate fi reamplasat. Numărul upgrade-urilor ce se vor face manual este de trei, lucru care va crea mari dificultăți din pricina faptului că versiunile upgradeate ocupă din ce în ce mai mult spațiu. Iar spațiul în CivCity este o mare problemă. Așadar, poate ați înțeles bine, scopul jocului este să aveți





locuințe cât mai mari. A avea un oraș echilibrat înseamnă ca acele cinci case și ulterior cele upgradate să aibă tot ceea ce au nevoie. În momentul în care obțin acest lucru, se măresc. Cam asta e tot.

## Nevoile care ne taie

După cum am menționat, hărțile în acest joc sunt foarte mici, iar clădirile foarte mari. De aceea, la un moment dat veți avea probleme să mai puneți ceva pe hartă. Această disproporție m-a încurcat enervant de mult când am vrut să fac screenshot-uri și să amplasez de exemplu Circus Maximus, deoarece camera nu face suficient zoom. E ca și cum ai încerca să te uiți prin binoclu la televizor, un fel de senzație claustrofobică. Ei bine,



ideea mea de fun nu include asta. Nevoile oamenilor cresc odată ce avansează pe scara socială, de aceea după un timp vor fi atât de multe încât nu veți mai ști exact ce și cum. De departe, acest joc are cea mai mare diversitate în materie de moduri de distracție. Cuști pentru animale, arene, biblioteci, ceea ce exprimă foarte bine caracteristica de bază a civilizației romane urbane: niște cheflii. E clar de ce aveau nevoie de apeducte, care aici sunt atât de mari că nici camera nu trece de ele. Setea după băute e mare. Măcar fac baie des, pentru că altfel deasupra orașului ar pluti un smog gros de aburi de alcool. Și scriind uite așa, îmi dau seama că nu am ce să spun despre engine-ul

economic. Facem ferme de capre, de găște, mine de fier și marmură, magazine cât încapă locul pentru a băga zona rezidențială la intersecția a câte trei străzi, temple, parcuri, cât mai multe locuri de distracție și gata orașul. Merg de la sine, putem să ne culcăm, deoarece nimic periculos nu se întâmplă. Dacă e vreo invazie, cele două cohorte staționate în oraș o să facă treabă. Dacă nu avem bani, vindem lemne, carne, vin, care sunt resurse inepuizabile. Practic, niciun stres, nu tu un eveniment catastrofic, nu tu nimic. Nici măcar Vezuviu nu erupe, nu tu lăcuste, nu tu secetă, inundații, tornade, meteoriți. O plictiseală totală pentru un zeu inofensiv ca mine. După trei ore de joc, ai construit totul și stai și te uiți. Jocul are și un research tree care și acela merge aproape singur. Evident, poți să-ți închipui că îl cercetezi tactic și acest lucru contează. Poți până la urmă să-ți închipui ce vrei tu, jocul acesta tot un lego pentru copii sub 12 ani e.



► Gen Sim ► Producător Firefly Studios ►  
Distribuitor 3K Games ► Ofertant în de acordare ►  
Procesor P3.6 GHz ► Memorie 512 MB RAM ►  
Accelerare 3D 64 MB VRAM ► ON-LINE  
[www.3kgames.com/civiltyrme](http://www.3kgames.com/civiltyrme)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie



## Dă bice animalului

Dacă până acum am aruncat cu opinia mea în stânga și-n dreapta, e timpul să continuăm. Din punct de vedere grafic - știți că asta o să scriu - jocul mulțumește. În afară de camera aia cu probleme, nu am ce să-i reproșez. Nu dă sistemul prea tare peste cap și încântă ochiul. Animația orașului este multumitoare, deși oamenii se mișcă un pic cam repede. Însă, hei, de unde știm noi cum se mișcau pe vremea aia, că nu aveau mașini? Sunetele sunt în regulă, vocile preluate din Stronghold, muzica inspirată din Civilization, orientarea spațială 3D a sunetelor - zero. Însă, după cum știți, un zeu nu are nevoie să audă în spate, pentru că l-ar distra de la lucrarea pe care trebuie să o facă în față. În concluzie, o dezamăgire de proporții catastrofice, indiferent de balivernele pe care încearcă să ni le bage pe gât presa-fan a lui Sid Meier. Dacă nu sunteți de acord cu mine, e clar că eu nu sunt de acord cu voi. Așa că dați, tată, banii pe el!



ALTERNATIVĂ

### Orice altceva

Orice Altceva este un joc absolut extraordinar, pe care de obicei pui mâna când ești dezamăgit rău de un titlu pe care îl așteptai de mult. Orice Altceva este jocul perfect, Jocul Jocurilor, mai ceva decât Cartea Cărților.

■ Locke



# DARK STAR ONE

„While trading through the space one day...”

DarkStar One, în ciuda problemelor majore care-l bântuie (majoritatea „mulțumită” unui sistem draconic de protecție care-i afectează până și pe unii dintre utilizatorii legitimi), poate fi privit drept un manifest. La fel și articolul de față. Nu o să vă îngrop în detalii tehnice, pentru că tot ce oferă DarkStar One creierului poate fi rezumat într-o singură pagină. Sau mai puțin. Un arcade spațial care calcă pe urmele lui Elite, cu un sistem RPG

interesant, în care doborâm pirăți, încasăm recompense și facem comerț cum se făcea în vechime. Adică vindem scump și cumpărăm ieftin.

Nu o să-l compar nici cu Freelancer (deși producătorii s-au avântat în declarații), pentru că o comparație din care doar unul ar ieși învingător ar însemna probabil moartea celuiilalt (sau a mea, dacă jignesc sentimentele unora sau dacă li se pare că m-am

înșelat). Și nu doresc asta. Nu vreau să trasez directive, nu țin morțiș să jucați DarkStar One, vreau să vă întrebați serios de ce vă jucați și dacă joaca n-a devenit cumva doar un job (neplătit pentru majoritatea dintre voi, dar un job). Și, cel mai important, vreau să punem măcar o dată sub semnul întrebării motivele care ne fac să ne credem prea buni pentru un anumit gen de distracție...

N-avem bani. Doar plasmă



Pirată, pirate, ți-am ajuns în spate...







Un upgrade mic  
pentru om, un pas  
mare în storyline



Spațiul albastru face casă bună cu  
asteroizii gri

## Sancta Simplicitas

Aruncând o privire peste simulatoarele spațiale ale „erei trecute”, am rămas puțințel descumpănit de lipsa oricărui interes („dato-rată” în mare parte limitărilor tehnologice, dar pe noi efectul ne interesează) pentru așa-zisul realism fără de care nu mai putem supraviețui în ziua de astăzi.

DarkStar One nu este realist, n-avem parte de sfânta inerție din I-War 2 și nu a pus la lucru un model fizic șutit direct din laboratoarele CIA, unde se cercetează în secret zborul superluminic.

Și totuși, oare se poate vorbi de realism în cazul unui simulator spațial în condițiile în care încă nu ne-am împăcat cu aselenizarea? Dacă vreți „realism”, uitați de DarkStar și reveniți liniștiți la I-War 2 cu gândul că mai mult „realism” de-atât n-o să primiți decât atunci când veți putea cumpăra țigări de pe Marte și nu de la chioșcul din colț. Totuși, pe baza munculiței fizicienilor și a astrofizicienilor de pretutindeni și a ecuațiilor lor minunate, se poate determina cu aproximație un model comportamental al unui corp (cu una bucată pilot în burtă) în spațiul cosmic bântuit de alte corpuri cu pirăți în stomac. Cunoscând aceste lucruri, vă întrebați probabil de ce producătorii lui DarkStar One n-au apelat la vasta experiență a vreunui specialist în domeniu sau măcar la un trekker obsedat de propulsia pe bază de antimaterie și țuică romulană. Motivul este simplu: DarkStar One este o clonă (reușită, mă avânt eu în declarații) de Elite, iar fanii Elite nu au fost interesați niciodată de modelul fizic al conservei spațio-pirateresti trimisă la Marele LaForge din Grădina Motoarelor, ci doar de cecul gras primit ca recompensă de la Stăpânirea Intergalactică.

## The Clone Attack

Cuvântul „clonă” v-a speriat? N-are de ce. La tot pasul avem de-a face cu clone și/sau

suntem bombardați cu stereotipii și clișee, printre care doar se întrezăresc frânturi de originalitate. Practic, tot ce a călcat pe urmele gigantilor s-a abătut foarte puțin de la formula inițială, iar originalitatea a fost prezentă în măsura în care nu răsturna tiparele impuse de „proto-părinții” unui anumit gen și s-a manifestat în mare parte doar prin tweaking-ul anumitor elemente. Puțini și-au permis să jongleze la discreție cu gameplay-ul și să flirteze ostentativ cu originalitatea. Și mai puțini au reușit, iar dintre aceștia din urmă majoritatea au dat faliment.

Ascaron, nefiind unul dintre numele „grele” ale industriei, nu și-a propus să revoluționeze conceptul de „space trader”, ci doar să ofere marului public o experiență cât mai apropiată de goana continuă după marfă sau pirăți din Elite.

Problema clonelor este, după cum bine observa un coleg de branșă (nenea Kieron Gillen), efortul sporit depus pentru a obține un produs „cult”. N-ar fi o problemă deosebită (ba chiar este de admirat), însă câteodată în goana după „cultură” sunt ignorate fix elementele care defineau clasicul. Elite era un joc simplu în care luptam și făceam comerț. Punct. Ascaron s-a prins imediat cum funcționează mintea unui „elitist” și, după cum spuneam mai sus, nu s-a pierdut în detalii care l-ar fi îndepărtat de scop, recte un sistem economic demn de „Capitalism”, un model fizic tip I-War sau aerul de catedrală gotică degajat de un X3. Ne-a oferit doar un univers măricel deschis explorării, câteva facțiuni alături de care prosperăm sau împotriva cărora luptăm, ceva imperii galactice, o economie primară, un arcade spațial savuros și un



Îmi văd casa de-aici

storyline fără prea mari pretenții, dar îndeajuns de puternic cât să ne furnizeze câteva motive serioase să testăm tunulețul upgradabil din dotare.

Un tată mort înainte de vreme, o tehnologie misterioasă, o rasă războinică și mai misterioasă, răsturnări de situație, altfel spus treburi cumițele, trase în jos doar de un voice acting căruia îi fac o favoare când îl cataloghez drept „dubios”.

Când am bătut la poarta DarkStar-ului, asemeni lui Ivan Turbincă în fața Porții Iadului, l-am întrebat: „Pirăți este?” „Este, ciolane”. Bun așa. „Votchi este?” „Este, ciolane, și poți să-o vinzi la suprapreț în sistemul învecinat dacă nu dă miliția cu scannerul în tine”. „Da’ Miliția moare dac-o rog frumos?” „Moare, da’ atenție mare la girofarul cu laser”. „Cazacioc este?” „Este, dacă te dai cu pirăți și te iei de cargo-ul cui nu trebuie”. „Misiuni este?” „După pofa inimii, puterea tunului sau lărgimea cargo-hold-ului”. Atât mi-a fost de-ajuns și m-am înfipt. Din când în când îmi place să mă joc de-a vânzătorul, nu să fac afaceri. Câteodată îmi place să mă joc de-a spionul și nu să spionez. Ocazional, mă dedulesc la o încăierare sălbatică paralelă cu realismul, în defavoarea unei demonstrații de virtuozitate în care trebuie să fiu tot timpul cu ochii pe





ELITE



FREELANCER



X3



O mică parte din marele univers

presiunea uleiului. Dacă un singur joc mi le oferă pe toate (și misiunile accesibile în fiecare trade station acoperă tot spectrul vizibil), e mai mult decât mi-aș putea dori. Dacă respectivul joc mă face să mă simt bine în pielea mea de neofit într-ale combatului spațial și ale negustoriei, cu atât mai bine. Câteodată, când suntem sătui de provocări, obosiți de realism, doar distracția contează... Acesta este spiritul Elite, pe care DarkStar One a încercat să-l surprindă. Până și „sistemele solare” sunt suspect de asemănătoare celor din Elite. O planetă, lângă care zace un trade station, și o haită de nave care-i dau târcoale cu intenții mai mult sau mai puțin onorabile.

## Role Playing Technology

Originalitatea, căci avem parte și de-așa ceva (după cum am spus mai sus, pentru a reuși nu e de ajuns să copiezi, trebuie să aduci și ceva nou, chiar dacă nu modifici nimic fundamental), s-a cuibărit într-un sistem de upgrade-uri cu un miros puternic de RPG. DarkStar One, asemenea calului răpiciugos al lui Făt Frumos, crește văzând cu ochii. Nu mâncând jăratec, ci „consumând” artefacte împrăștiate prin tot universul și ascunse cu grijă în inima câte unui asteroid. Pe măsură ce adunăm artefacte, putem îmbunătăți anumite caracteristici ale navei (fapt ce se reflectă și în aspectul exterior) și, cel mai important, câpătăm acces la o serie de upgrade-uri și putem „îndopa” cu skill-uri tunulețul cu plasmă din dotarea lui DarkStar One, skill-uri pe cât de diverse ca efect, pe atât de utile. N-am avut timp să experimentez după placul inimii, dar am fost mai mult decât mulțumit de ce-am văzut.

## Pâine și circ

Grafic, Elite era o colecție de linii și puncte care lăsa imaginația jucătorului să zburde nestingherită alături de pirajii dovediți în luptă pe cât de dreaptă, pe atât de arcade, și de specula cu medicamente pe „steaua care-a răsărit”. Grafica este totodată și singurul capitol la care DarkStar One se străduiește puțin cam mult și ne aruncă într-un spațiu „fantastico-mioritic”, unde se regăsește, fără prea mare efort, tot cercul cromatic al lui Itten. Și aici intervine prima prejudecată: cum putem noi, gameri serioși [părerea lui cioLAN:

în momentul în care ne-am încadrat în această categorie, am pierdut deja acea inocență care ne-a făcut să ne bucurăm de liniuțele lui Elite mai mult decât de texturile impresionante ale lui X3], cu o grămadă de opere de artă la activ, să ne bucurăm de țigănia asta? Nu este țigănie, este doar un circ în care s-a exagerat foarte ușor cu costumele. Nu-l vom numi prost gust, ci doar „o ușoară exagerare”. Iar costumele acrobaților, oricât de colorate ar fi, nu scad din valoarea „reprezentăției”, doar în cazul în care paietele incomodează saltimbancul. Și aici nu este cazul. Dacă ați fost în stare să „îmbrăcați” din ochi Elite-ul, atunci presupun că veți reuși cu succes să „dezbrăcați” din priviri DarkStar-ul. Dacă nu, culorile sunt ceva frumos, veseliți-vă că nu sunteți discromați ca Locke (sau, mai rău, daltoniști) și bucurați-vă de albastrul liniștitor și complet nerealist al spațiului. Știu, spațiul nu e albastru, e negru, dar iertați-l de data asta, mai ales că, din câte am înțeles, Ascaron va arunca pe net o unealtă foarte folositoare modder-ului amator... și știm cu toții ce înseamnă asta.

## DarkStar One, Mofturoșii Zero

Și până la urmă, de ce ne-am juca DarkStar One? Nu provoacă exclamații de uimire, leșinuri subite și lacrimi de fericire. Nu este o revelație, n-o să aveți o epifanie jucându-l și în niciun caz n-o să aflați multe lucruri noi. Știți care este dezavantajul revelațiilor? Îmbătrânești așteptându-le și, de cele mai multe ori, câștigul nu compensează pierderile. Adică zecile de lucruri mărunte lăsate să treacă pe lângă noi. Dacă, în schimb, vă este dor de minciunile „încă una și mă



La recoltat de artefacte

duc”, „încă o misiune și plec la școală”, „încă un pirat și ies la bere, că nu mai am timp de școală”, vă sfătuiesc să luați la butonat DarkStar One. Nu-l veți găsi la fel de permisiv ca Elite, accesul la anumite zone fiind condiționat oarecum de storyline și în mare măsură de fonduri, dar este de departe una dintre cele mai convenabile alternative pe care o puteți găsi și un joc, lăsând aerele de Mare Maestru la o parte, al naibii de distractiv. Defectele evidente (bug-uri, voice acting-ul, aparenta liniaritate) nu-l fac un joc prost, ci doar îl îndepărtează de perfecțiune și câteodată de feeling-ul „Freelancer done right”.

■ cioLAN

► Gen Space Sim ► Producător Ascaron ►  
Distribuator CDV Software ► Procesor P IV 1,6 GHz ►  
Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB,  
Pixel Shader 1.1 ► ON-LINE [www.darkstar-one.com](http://www.darkstar-one.com)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

8  
7  
8  
-  
7  
10

8



# Safecracker

Probabil trăiai cu impresia că te duce...

Sincer, nu intenționez să jignesc pe nimeni. Este bine cunoscut faptul că pentru a fi capabil să rezolvi cele mai complicate puzzle-uri posibile nu ai nevoie neapărat de un coeficient de inteligență ieșit din comun, ci mai mult de un anumit mod de gândire. Evident, un IQ de 140 ajută foarte mult până la urmă, mai ales pentru a reuși să găsești moduri diferite de a pune problema. Într-o carte pe care eu o con-

tridimensională, deja vom fi într-un nou stadiu evolutiv. Ceva similar este prezent și în „Contact”, o altă carte pe care o recomand oricui.

## Minți sucite

Istoria jocurilor de tip puzzle merge extrem de departe și nu voi intra în amănunte. Istoria părții care ne interesează

pe noi, cea a jocurilor video, începe mult mai recent. Momentan, există sute de jocuri de acest gen pe internet, însă majoritatea au un setting destul de static și lipsit de componenta grafică de care nu mai putem face abstracție deja. Există câteva nume destul de serioase în trecut, printre care se găsește chiar și acesta, Safecracker, produs în

## Next Please!

Jocul e gândit destul de clasic. Astfel, veți începe cu câteva seifuri ușoare, care nu o să vă dea cine știe ce bătaie de cap, urmând ca la un moment dat să dați peste primul seif de distrus mintea. După care, jocul nu mai e chiar așa de clasic. Vor alterna puzzle-urile mai grele cu cele mai ușoare, însă vă garantez că fiecare în parte este foarte interesant, chiar dacă nu toate sunt originale. Au fost folosite o serie de puzzle-uri clasice ca de exemplu Pătratul magic 3X3 în care trebuie așezate numerele de la 1 la 9 astfel încât suma pe toate direcțiile să fie 15. Altele sunt mai speciale, ca de exemplu unul în care trebuie să cunoașteți lungimile de undă ale unor culori. Ceea ce atrage de fapt la acest joc este tocmai diversitatea puzzle-urilor alese, iar de fiecare dată când spargi unul, aștepti cu nerăbdare să vezi ce le-a mai dat prin mințe producătorilor. Deși nu sunt un mare pasionat al genului, m-am pomenit stând în fața unora chiar o oră-două încercând să găsesc soluția. Iar satisfacția de pe urma rezolvării este pe măsura frustrării de dinainte. Însă, pentru unele, aveți nevoie să gândiți altfel... Și uneori, oricât de altfel încercați să gândiți, tot vă veți izbi de o problemă care nu face parte dintre cele pe care le puteți rezolva. Și atunci, pur și simplu aveți nevoie de o minte nouă, așa că puteți suna un prieten.

În concluzie, Safecracker (2006) este recomandat tuturor acelor care din când în când vor să-și antreneze mintea într-un mod ușor mai special, egoist aș putea spune. Și vă garantez, că după cele 35 de seifuri sparte, veți râde în nas oricărui individ care va veni cu o problemă mai complexă de acest gen, iar prietenii vor avea o altă viziune asupra IQ-ului de care dispuneți. Ah, și ca o idee, când toți prietenii se vor bloca la același seif, chemați și o prietenă.

■ Locke

► Gen Puzzle ► Producător The Adventure Company, Kheops Studios ► Distribuitor DreamCatcher ►  
Procesor P 800 MHz ► Memorie 64 MB RAM ►  
Accelerare 3D 64 MB VRAM ► ON-LINE  
[www.adventurecompanygames.com/tac/safecracker/](http://www.adventurecompanygames.com/tac/safecracker/)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

8  
8  
10  
7  
8  
10

8,5

Decorurile  
prerenderizate  
sunt drăguțe



Un clasic ușor modificat

sider de căpătâi pentru orice pasionat de science fiction, Jocul lui Ender, era o problemă foarte interesantă. Se dădeau șase chibrituri și trebuia să obții cu ele patru triunghiuri. Tendința tuturor era de a încerca acest lucru în mod clasic, ceea ce era imposibil. Se spunea acolo că „Trebuie să gândești altfel”. Soluția era un tetraedru, ceea ce reprezintă de fapt o figură 3D. Scriitorul scotea în evidență faptul că sunt puțini acei oameni care au tendința de a gândi în trei dimensiuni și că, în general, modul nostru de abordare este bidimensional. Poate are dreptate, poate nu. Însă toți cei pe care îi cunosc s-au chinuit destul de mult să formeze patru triunghiuri 2D până au descoperit soluția. Morala era că, atunci când vom reuși să avem o gândire

1997. The Adventure Company susține că deși are același nume și același număr de seifuri de spart, adică 35, totuși nu este un sequel, nici măcar un remake. Sunt curios ce e atunci... Cert e că povestea diferă un pic. Dacă în primul Safecracker erai un agent secret care trebuia să descopere un mic complot, în acest Safecracker ești un celebru spărgător de seifuri, angajat de o familie să descopere testamentul lăsat de un pasionat în domeniu, care e ascuns undeva în interiorul vilei sale. Vă asigur că e ascuns tare bine.

Culoarea și  
aproape  
codul...





# FLATOUT 2

## Țăcăneală pe patru roți la puterea a doua

Primul FlatOut s-a bucurat de un oarecare succes, reușind să vândă sute de mii de exemplare fără a se obosi cu o campanie publicitară agresivă. Prin comparație, EA pompează sume uriașe în promovarea unor titluri precum Need for Speed și Burnout. Însă seria Burnout, cu ale sale curse nebune, cu haosul distrugerii ce răzbate din grămada de fiare contorsionate rezultată din „tamponări” la 300 km/h și cu adrenalina injectată fără milă în inimile posesorilor de console, refuză să mijască ochii și pe PC. Mi-am dorit dintotdeauna un joc asemănător care să-mi gâdile tastatura cu frenezie, iar Bugbear a fost cât se poate de receptiv la smiorcăielile mele când a lansat FlatOut, un arcade cu valențe de simulator, dar care nu s-a îndepărtat prea mult de clasică rețetă „ia mașina și fugi”. Cu o singură excepție. FlatOut a fost unul dintre primele jocuri ale genului dedicate PC-ului în care avansul tehnologic i-a permis unui producător, răsărit parcă de nicăieri, să ofere „unelte” ce au făcut un scop în sine din plăcerea de a urmări cum mașinile se fac bucăți într-un veritabil dans al distrugerii. Adăugați acum un număr impresionant de mașini noi, un control îmbunătățit, mai multe trasee, noi moduri explozive de a da cu „partenerii de trafic” de toți pereții și un

mediu de joc de două ori mai destructibil, iar rezultatul va fi unul singur: FlatOut 2.

### Te fac una cu pământul!

Cursele din FlatOut 2 sunt o nebulie totală și se împart în trei categorii - Derby, Race și Street, fiecare cu clasa proprie de mașini. Cumperi bolidul, îți faci cruce și te așezi apoi neliniștit la linia de start, pentru că în FlatOut 2 există o singură regulă: „NU există reguli!”. Pe lângă banii încasați, clasarea pe unul dintre primele trei locuri la finalul carna giului deblochează accesul la noi trasee și piese de schimb, ce aduc îmbunătățiri la capitolele rezistență, viteză sau manevrabilitate. Îmbunătățirea performanțelor mașinii este imperios necesară dacă avem de gând să obținem un loc fruntaș în cursele ce vor urma, deoarece nivelul de dificultate crește în mod constant pe măsură ce avansăm în cupe.

Acesta este un aspect de care adversarul va avea grijă să ne amintească de câte ori i se va oferi ocazia, izbindu-ne din spate sau aruncându-ne în brațele primului copac de pe marginea drumului. Al-ul este deosebit de competitiv și agresiv, în ciuda faptului că, spre finalul jocului, odată cu achiziționarea unor mașini mai rapide



### În FlatOut 2 există o singură regulă: „NU există reguli!”







evident, răspunzând cu aceeași monedă - fie agățând-i din spate, manevră care îi trimite învârtindu-se prin tufe, fie aruncându-ne ca descreierații asupra lor ca să-i facem oale și surcele dacă forța impactului ne-o permite. La viteze mari însă, mașinile tind să scape de sub control, ceea ce înseamnă că ar trebui să vă obișnuiți cu folosirea unor manevre puțin mai complexe, mai ales în viraje, unde derapajele controlate pot face diferența dintre păstrarea unui loc fruntaș și o ieșire explozivă în decor. Impactul cu un copac sau orice alt obstacol de pe marginea drumului poate fi fatal pentru șofer, pe care îl vom putea admira instantaneu cum „decoleză” artistic prin parbriz, urlând cu groază înainte de a se face ghem. Și nu-i frumos, că mânjește asfaltul.

Înaintarea criminalilor pe patru roți poate fi împiedicată, printre altele, dărâmand diverse obiecte din decor în calea lor sau arun-

când benzinării în aer, mistuindu-i în flăcări. Concentrat și cu degetele înfipite adânc în tastatură, mi-am permis un zâmbet în colțul gurii (involuntar, bineînțeles ?). Așa ceva mai rar. Mai să-mi dea lacrimile de emoție urmărind impresionantul dans al distrugerii ce mi-a umplut monitorul - bucăți de metal, sticlă, roți, lemne, bolovani și șoferi aruncați cu furie în toate direcțiile. De remarcat însă că nu putem trece prin toate gardurile ca prin brânză, o parte dintre ele refuzând să se facă bucăți la insistențele șoferului transformat de nevoie în cascador. Vina o poartă, probabil, nevoia de a demarca clar traseul pe care îl avem de urmat, însă chiar și așa, magazine ce-și așteaptă distrugerea, stâlpi ce ne invită să-i smulgem din asfalt și mașini parcate care ne fac cu ochiul





Amice, azi te fac un Curling



ALTERNATIVĂ

## BURNOUT REVENGE

Dacă aveți un PlayStation 2 acasă, puneți mâna pe el. Burnout Revenge este unul dintre cele mai distractive jocuri ale genului realizate vreodată.



sunt, slavă Domnului, destule. Mai presus de toate, FlatOut 2 se aseamănă izbitor

de mult cu Burnout, dar nu prin prisma distrugerilor provocate pe kilometru pătrat, ci mai ales datorită modului în care este implementat nitro-ul și felul în care plusul de viteză obținut în acest fel este folosit pe pielea celorlalți. Bara de nitro se umple treptat, fie în funcție de înălțimea și lungimea salturilor acrobatice peste un râu sau de lansarea de pe orice trambulină naturală sau artificială, fie în urma impactului cu altă mașină. Dacă, de exemplu, aceasta este distrusă în urma coliziunii, nefericitul iese autotomat din cursă, iar nivelul de nitro crește substanțial. Plusul de viteză rezultat poate fi folosit apoi pentru a dezmembra un alt competitor, ciocnirile spectaculoase aducând un nou plus de nitroglicerină la colecție. Distracția merge însă și mai departe.

## Sadism și viteză. Într-un cuvânt, sport

FlatOut 2 ne răsplătește efortul depus în cupe cu o secțiune bonus, plină de evenimente „recreative”, care mai de care mai distructive și mai sadice, din cauza chinului la care este supus șoferul pentru a le duce la îndeplinire. Pe de o parte, avem modul Destruction Derby, un nume sugestiv aș zice eu, unde șoferii se strâng laolaltă într-o arenă și încep să se alerge unii pe alții de colo-colo, într-o încercare disperată de a scăpa cu viață din carnagiul ce stă să se dezlănțuie. Ultimul rămas pe patru roți se poate considera

norocos, dar asta nu înseamnă că a câștigat bătălia, important fiind cât de mulți adversari a trimis la groapă și cât de mult a contribuit la trecerea lor în neființă. Distracția atinge însă cu adevărat apogeul odată cu deblocarea mini-jocurilor din secțiunea Single Stunt, cum ar fi High Jump, unde trebuie să aruncăm șoferul în aer pe o distanță cât mai lungă și cât mai sus posibil, sau Bowling, șoferul fiind el însuși bila care sparge grămada de popice. Sau, de ce nu, să-l aruncăm pe nefericit prin cercuri de foc, să-i facem vânt într-o piscină și să-l folosim pe post de săgeată la Darts. Toate aceste mini-jocuri sunt excelent realizate, implicând tot felul de calcule ce țin de fizică și pe care jucătorul trebuie să le ia în considerare. Cascadoriile în sine sunt, așadar,

dificil de realizat, dar au marele merit de a crea dependență și de a alunga, totodată, din monotonia ce poate interveni de-a lungul campaniei; fie vorba între noi, traseele din cupe tind să devină repetitive după o perioadă. Dar să nu mai ziceți la nimeni.

De asemenea, engine-ul fizic din FlatOut 2 își arată mușchiul și la capitolul manevrabilitate, controlul mașinilor fiind mai firesc față de primul joc din serie, apropiindu-se de o simulare reală din acest punct de vedere. Fiecare mașină are propria sa greutate, se deformează și se comportă în mod veridic, aspecte ce nu lipsesc dintr-un simulator auto care se respectă și care, într-o măsură mai mică sau mai mare, apar și în FlatOut 2. Bineînțeles, cu exagerările de rigoare, pentru că în cazul de față primează distracția, și nu frustrarea de care am avea parte dacă mașina s-ar face bucăți sau dacă motorul s-ar opri la prima întâlnire cu un zid.

## Oameni care se gândesc la noi

Bugbear a reușit să ofere un joc impresionant din punct de vedere vizual, ce rulează fără probleme chiar și pe sisteme mai puțin pretențioase, păstrând aproape intacte efectele deliciosului festin exploziv și fără a scădea din calitatea gameplay-ului. Singurul mare neajuns îl reprezintă traseele insuficiente ca diversitate, producătorul folosind variațiuni pe aceeași temă în loc să se prezinte la linia de start cu locații complet diferite. Fie că ne plimbă prin păduri, mocirlă sau pe străzile orașelor, acestea sunt însă foarte detaliate și interactive, Bugbear dovedind că poate oferi grafică de zile mari, repet, pe sisteme mai puțin performante. Sunetul nu este nici el de ici de colo, efectele sonore ridicându-se la înălțimea așteptărilor, în timp ce coloana sonoră, la realizarea căreia



au contribuit nume cunoscute din lumea rock-ului, precum Megadeath, Audioslave, Papa Roach, Supergrass, Rob Zombie sau Motley Crue, condimentează cu succes atmosfera. S-ar putea să nu fie pe gustul tuturor, dar important este că își face treaba și o face bine. Iar dacă oferta single player nu vă este de ajuns, FlatOut 2 vine și cu o componentă multiplayer bine pusă la punct, cu trei moduri diferite de joc: LAN, Online și Party Mode, la fel de provocatoare, de distractive și de explozive din punct de vedere al gameplay-ului.

Nu cumva să-l ratați!

■ KIMO

Gen Arcade ▶ Producător Bugbear Entertainment  
Distribuitor Empire Interactive ▶ Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▶ Procesor PIV 2 GHz  
Memorie 256 MB RAM ▶ Accelerare 3D minimum 64 MB RAM ▶ ON-LINE [www.flatoutgame.com](http://www.flatoutgame.com)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

9  
8  
8  
8  
8  
9

8,4



# Sid Meier's Civilization IV: Warlords

## Pentru dependenții de Civ.

Firaxis are un obicei foarte bun, pe care și l-a păstrat de la Civ III încoace: până într-un an de la apariția jocului propriu-zis, iese pe piață cu un expansion pack pentru dânsul. La fel este cazul și acum cu Civ IV: Warlords, ce aduce o sumă substanțială de adaosuri extraordinarului Civilization IV, despre care am avut numai cuvinte de laudă, dar cu nuanțe, la data apariției sale.

Întocmai precum a fost cazul cu toate celelalte expansion pack-uri de Civ, și Warlords aduce tweak-uri și îmbunătățiri ale motorului de strategie original. Acestea par să fie numeroase, dar nu sunt explicit indicate de producător. În opinia mea, scopul lor a fost acela de a echilibra jocul, cum a fost dintotdeauna cazul cu astfel de expansion-uri. Eu, personal, nu am simțit o diferență reală față de versiunile anterioare de Civ IV, sub aspectul acestor tweak-uri.

Diferențele majore, însă, apar în ce privește o nouă modalitate de a intra în relație cu alte civilizații. Este vorba de vasalitate, un tip de relație între puteri și facțiuni care mi-a lipsit întotdeauna în Civilization și a cărei apariție mi se pare acum un punct important în judecata strategică a fiecărui joc de Civ. Cel puțin din punctul de vedere al statului suzeran (cel aflat în poziția de superioritate în relația de vasalitate), vasalitatea este foarte rentabilă: crește mulțumirea populației, ai vizibilitate totală pe teritoriul și în orașele vasalului, ai drept de

liberă trecere pentru trupele proprii, iar acestea se înșănătoșesc la fel de repede precum în teritoriul propriu și poți folosi fortificațiile vasalului.

Foarte interesant este, însă, accesul pe care îl capeți gratuit la resursele statului vasal. Cum ar veni, poți cere vasalului să-ți ofere dreptul de a folosi resurse de pe teritoriul acestuia. Există, totuși, un posibil dezavantaj: dacă vasalul îți refuză accesul la resursele sale, relația de vasalitate încetează și intri direct în stare de război cu fostul vasal. Altfel, dacă rămâi la pace și bună înțelegere cu vasalul, ambii aveți de câștigat pe vreme de război, căci, la luptă, suzeranul și vasalul merg întotdeauna împreună. Iar la sfârșitul jocului, punctele de scor se împart ca între leu și lup, cu un avantaj pentru suzeran, dar se împart...

Singurul lucru care nu mi-a plăcut la concepția vasalității în Civ IV: Warlords este faptul că suzeranul înregistrează o creștere a costurilor de întreținere a orașelor proprii. Această creștere este proporțională cu numărul de orașe aflate în relație de vasalitate

cu tine, ceea ce limitează capacitatea de „vasalizare” de care dispui. Îmi exprim încă o dată neplăcerea pe care o resimt în fața acestor limitări, necesare, dar deloc subtile, în care mâna producătorului te strânge un pic prea tare și te cam scoate din atmosferă.

Vorbind despre restul noutăților din Civ IV: Warlords, în afară de cele obișnuite și nu tocmai spectaculoase, deoarece au mai mult un impact cantitativ (vreo 3 minuni ale Lumii, 6 civilizații, trupe și lideri noi, plus

trait-uri specifice și ceva clădiri, 8 scenarii noi), nu-mi mai vine în minte decât unitatea Warlord, cea care dă și numele expansion-ului. Un Warlord este un Great General care a fost atașat unei anumite unități militare. Deși nu ajută la crearea unei armate precum în Civ III, un Warlord este util prin bonusul de experiență pe care îl oferă trupelor aflate în același tile și prin posibilitățile suplimentare de upgrade pe care le oferă trupeii la care a



fost atașat.

Sid Meier's Civilization IV: Warlords este un expansion pack obișnuit pentru Firaxis: aduce suficiente elemente noi cât să atragă pe fanii seriei, dar la un preț ușor exagerat. În opinia mea, Civ IV: Warlords nu își justifică prețul de aproape 30 USD, pe care îl plătești pentru a avea o singură noutate reală și efectivă – vasalitatea. În rest, noutățile îmi par pur cantitative, iar scenariile, slavă Domnului, poți să-ți faci și singur sau să le găsești create de meseriași pe net. Însă, pentru fani, după cum am spus, Civ IV: Warlords este obligatoriu...

■ Marius Ghinea



► Gen TBS ► Producător Firaxis Games ►  
Distribuitor 2K Games ► Procesor PIV 1,2 GHz ►  
Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB  
► ON-LINE [www.firaxis.com](http://www.firaxis.com)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

9  
10  
10  
10  
10  
8

**9,4**



# reservoir dogs™

## O crimă perfectă... doar pe hârtie

Cu puțin timp în urmă, am revăzut filmul care a marcat debutul regizoral al lui Quentin Tarantino, devenit celebru peste noapte datorită peliculei care a luat prin surprindere anul 1992. Superb prin definiție și etichetat drept clasic, Reservoir Dogs este povestea a șase oameni care nu se cunosc, interpretați magistral de Michael Madsen, Harvey Keitel, Tim Roth, Steve Buscemi, Eddie Bunker și Chris Penn, care răspund la invitația mahărilor Joe Cabot (Lawrence Tierney), omul care le face o ofertă pe care, bineînțeles, n-o pot refuza - să ușureze o bancă de diamante după care i s-au scurs ochii. Cabot îi cunoaște pe fiecare în parte, mai ales pe fiul său „Nice Guy” Eddie (Penn), dar pentru a evita problemele ce ar putea apărea în cazul în care unul dintre băieți este prins, le cere să nu-și divulge unul altuia detalii despre viețile lor personale, iar în loc de numele reale să folosească porecle - Mr. White, Mr. Blonde, Mr. Blue, Mr. Pink și Mr. Orange. În acest fel, nu se

pot turna unul pe celălalt. Cabot și „Nice Guy” Eddie sunt singurii care își folosesc numele reale, ei neparticipând la jaful propriu-zis. Tăticul vine cu planul, iar odrasla se ocupă de curățenie, dacă deranjul o cere. Jaful decurge perfect și chiar reușește să dea roade în primă fază, dar se duce de răpă odată cu apariția ca din senin a oamenilor în albastru, care înconjoară banca. Unii dintre participanții la jaf cad sub ploaia de gloanțe și nu se mai ridică, în timp ce restul o iau care încotro spre locul de adunare, unde vor încerca să-și dea seama ce-a mers prost. Cineva i-a turnat. Dar

### „Ever listen to K-Billy's super sounds of the seventies?”

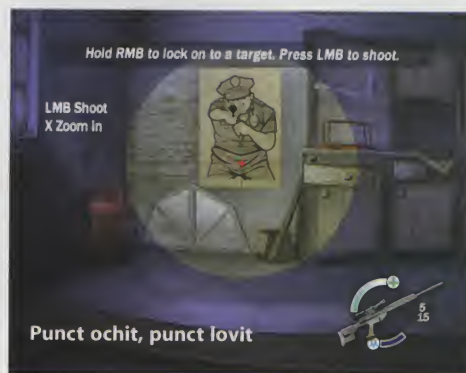
cine?

Jocul rămâne fidel poveștii și modului în care decurg evenimentele, încercând să umple o parte dintre golurile lăsate în film: Cum au reușit să scape? Ce s-a întâmplat cu Mr. Blue? Unde a ascuns Mr. Pink diamantele?

A reușit el oare să scape la finalul filmului? și multe altele. Răspunsurile s-au lăsat, până acum, așteptate.

### Madsen rocks!

Spre deliciul fanilor lui Tarantino și ai filmului, Michael Madsen a fost de acord să-și



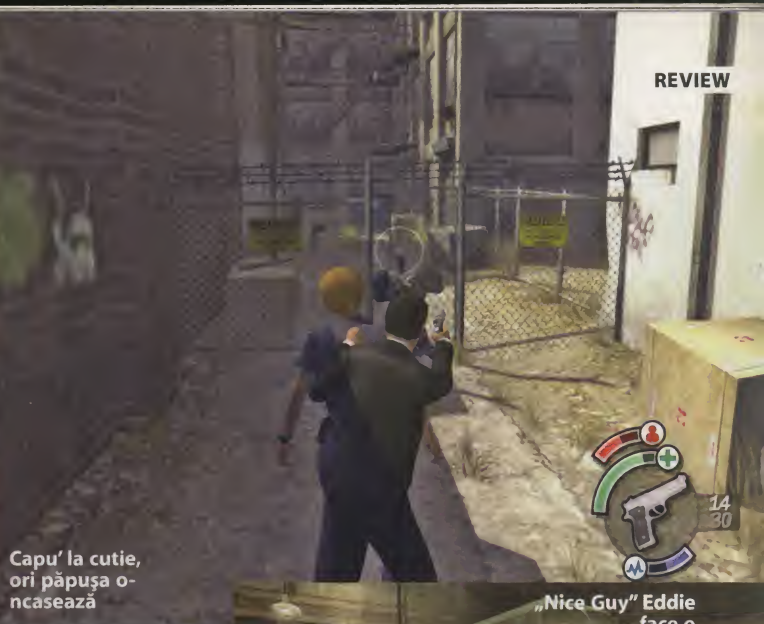
împrumute vocea în joc, dând viață eroului întruchipat în filmul cu același nume - este același Mr. Blonde, întruchiparea perfectă a băiatului rău cu sânge rece, metodic și sadic, rolul potrivindu-i-se ca o mânășă și în cazul de față. Memorabila scenă în care torturează cu plăcere un polițist „cules” de la locul faptei, încercând să-l convingă cine „a dat cu papagalul”, nu avea cum să lipsească, chiar dacă este prezentă într-o formă diferită. După părerea mea, replicile lui Madsen au fost crema și piperul dintr-un film bazat aproape în întregime pe dialogurile dintre personaje și pe portretizarea unor personaje complexe... cu excepția câtorva focuri de armă și a scenei în care Madsen îi decupează polițistului una dintre urechi, iar apoi încearcă să-i dea foc. Pornind de la această premisă, producătorul a







Poliția ține capul de afiș



Capu' la cutie, ori păpușa o ncasează

încercat să recreeze cu fidelitate dialogurile, mișcările actorilor și unghiurile de filmare din scenele memorabile care au transformat Reservoir Dogs într-un clasic, iar din ceea ce mi-a fost dat să văd de-a lungul jocului, s-a achitat cu brio de sarcină. Aceasta, bineînțeles, în măsura posibilităților, engine-ul grafic, ce amintește de trecutul glorios al lui GTA III, arătându-și nu de puține ori limitele.

Sau poate a fost și vina

animatorilor ori a programatorilor

pe undeva, însă în clipa în care

fundalul scenei este invadat de

aceeași muzică excelentă, până și

violența excesivă devine

suportabilă. Practic, ascultând

„the super sounds of the seven-

ties” printr-un reprezentant de seamă ca „Lit-

tle Green Bag”, ajungi să te identifiți cu

personajele, chiar dacă în adâncul sufletului

știi că sunt niște criminali. Fără să vrei, te poți

trezi încurajând și acceptând tehnicile de

convingere aplicate cu cruzime de Mr. Blonde

asupra polițistului, pentru simplul motiv că

ascuți în surdina acel memorabil și plin de

subînțeles „Stuck in the middle with you”.



implică, în primă fază, luarea de ostatici pentru a impune respect în fața forțelor de ordine. Și mai interesant este modul de abordare a situației, în cazul în care polițiștii refuză să lase armele, chiar dacă ameninți să-i curmi viața nefericitului sau a nefericitei din brațele tale. Pentru a demonstra că nu glumește, eroul își poate negocia poziția în diverse moduri, care mai de care mai sadic,

amputând unul dintre degetele

victimei cu ajutorul unei mici

„ghilotine”, stingând un trabuc în

ochii acesteia, lăsând-o fără urechi

## Știați că...

... servieta din Pulp Fiction ar conține diamantele din Reservoir Dogs? Sau că sub bandajul lui Marcellus Wallace se presupune că s-ar afla un tatuaj sugestiv „creionat” 666, sugerând că este însuși diavolul? Dacă urmăriți filmele cu atenție, veți vedea legăturile dintre ele, Marcellus fiind menționat în Reservoir Dogs. Îl avem pe Vincent Vega într-unul dintre ele și pe Vick Vega în celălalt. Detaliile sunt multe, trebuie doar să fiți atenți.



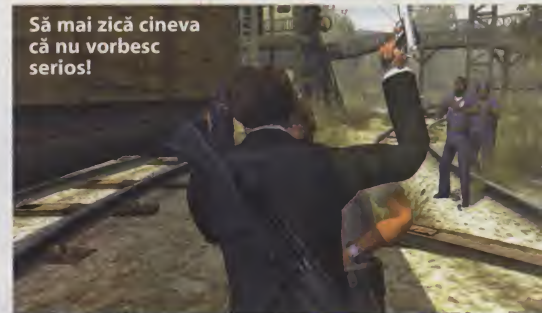
## „Torture you? That's a good - that's a good idea”

Jocul urmărește evenimentele, până acum necunoscute, de dinaintea reuniunii cu peripeții din ascunzătoare, fiind împărțit în 10 misiuni „per pedes” și șase misiuni la volan, jucate din postura fiecărui membru al bandei în parte. De cum începe, Reservoir Dogs ne face cunoștință cu mecanica sa de joc, ce

sau, în cel mai fericit caz, aplicându-i o lovitură în creștetul capului. De cele mai multe ori, obținerea efectului scontat este garantată. Ostaticii, care pot fi la fel de bine și polițiști, nu servesc însă doar pe post de scuturi, ci pot fi obligați să descuie uși, porți și chiar seifuri, dacă avem norocul să dăm peste un angajat al băncii. Apoi, când nu mai are nevoie de ei, eroul îi poate lăsa în



„Nice Guy” Eddie face o descoperire epocală



Să mai zică cineva că nu vorbesc serios!

plata Domnului. Producătorul a decis să facă jocul și mai interesant, oferindu-i acestuia posibilitatea să-și execute victimele cu ajutorul unei mișcări speciale intitulate „signature move”. Nu este întotdeauna necesară, menirea ei fiind aceea de intimidare, însă reușește să dea acțiunii o pată de culoare mult prea violentă pentru gusturile unora dintre noi.

Surprinzător, după o perioadă de timp petrecută în compania răufăcătorului, unii dintre ei ajung să dea în boala eroismului, refuzând să mai execute comanda „culcat”, bosumflându-se și rămânând pironiți locului. Ei, ca să vezi! De aici și riscul ca



Mr. Blonde

back



Nice Guy Eddie

back



Mr. Pink

back



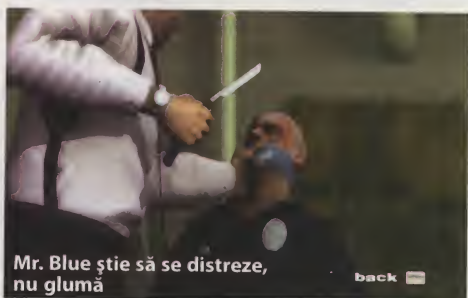
Măi tu mă stropești intenționat!



A încasat  
marele  
premiu



Ușurel, băieți, că am loc  
pentru toți



Mr. Blue știe să se distreze,  
nu glumă

rezista tentației de a le folosi pe pielea  
intrușilor cu ochi albaștri. Și când te  
gândești că m-au lăsat să-l joc!

## Fuga, că-i mai sănătoasă

Reservoir Dogs n-ar fi fost complet fără  
scenele de evadare cu ajutorul mașinilor, în  
număr de șase. Astfel, ni se dă ocazia să aflăm

❖ aceștia să dea alarma  
mai târziu (sau cel  
puțin la asta m-am  
gândit eu în  
momentul sfidării), situație în care m-am  
văzut nevoit să le iau piuitul. Datorită  
sistemului de luare a ostaticilor, putem  
parcurge întregul joc fără a trage prea  
multe focuri de armă, evitând vărsarea de  
sânge (cu excepția câtorva „exemple” date  
audienței). Abordarea jocului din acest

**„Was that a fu\*king  
set up or what?”**

unghi atrage după sine  
aplicarea unui calificativ,  
care în cazul de față este  
Professional. Normal că  
putem obține și altul, cum ar fi Psycho-  
pathic, acordat în cazul executării cu  
violență excesivă a acțiunilor, întreprinse  
dacă vrem să obținem rezultate rapide. Iar  
când ai la dispoziție pușcoace, arme auto-  
mate, o pereche de pistoale, arme cu  
lunetă, Uzi-uri și grenade, cu greu poți

## Filmul

De peste 15 ani, Reservoir  
Dogs încasează premii și aprecieri  
de pe întreg mapamondul, fiind  
ridicat la rang de cult. S-a vândut  
în peste 2,2 milioane de copii  
numai în ultimii trei ani și continuă să fie considerat un  
standard și o influență majoră pentru o întreagă generație  
de creatori de filme. În mare parte, datorită geniului lui  
Tarantino.



Joe Cabot



Mr. Blue



Mr. Brown





A-nceput de ieri să muște câte-un glonț



Fuga care ne dă aripi



Weeeeeee...man!

oprească. În rest, urmărirea sunt condimentate cu un mic număr de cascadorii, la care putem căsca gura cu încetinitorul imediat după „decolarea” de pe rampele amplasate pe traseu. La finalul fiecărei misiuni pe patru roți, se acordă un calificativ asemănător cu cel administrat la finele misiunilor pe două picioare.

## Noi, cei din linia întâi

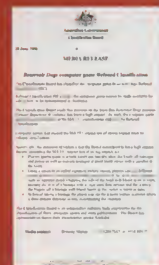
Repertoriul de mișcări speciale este destul de limitat, dar poate fi considerat suficient pentru a termina jocul în doi timpi și

## „Please don't, don't burn me please”

trei mișcări. Pe lângă mișcarea „bullet festival”, asemănătoare prin maniera execuției cu „bullet time”-ul din Max Pain, eroul poate folosi cu succes mediul înconjurător pentru a se rostogoli la adăpost de focul adversarilor, mai ales dacă pică într-o ambuscadă, în multe situații ostaticul fiind mai mult o povară decât un ajutor dacă spatele rămâne descoperit. Copiii din trupele speciale, mai ales, profită oricând de această ocazie. Ideal este să tragem cât mai mult de la adăpost, deoarece șansele de a fi atinși de gloanțe devin, astfel, aproape nule. Acest lucru îl face și adversarul, dar nu întotdeauna, iar uneori o face atât de „bine” încât nu mai reușește să iasă din ascunzătoare. Așadar și prin urmare, bug-urile nu lipsesc din Reservoir Dogs, deși sunt relativ puține și nu influențează în mod negativ experiența de joc luată ca un întreg, așa cum la rândul lui, nici limbajul dur cu care

## O nouă zi, un nou joc interzis

Australienii sunt foarte critici cu jocurile ce le ating țărmurile și nu ezită să le interzică, dacă au impresia că influențează în mod negativ gândirea tineretului băstinaș. Manhunt și seria Grand Theft Auto sunt doar două exemple, iar Reservoir Dogs nu avea cum să scape de secura australiană, care anunță că i-a interzis comercializarea pe teritoriul australian, refuzându-i clasificarea, din cauza violenței de o cruzime ieșită din comun, ce ar putea avea un impact negativ major asupra jucătorilor.



ne-a obișnuit filmul nu lipsește din scenă. Violența verbală pălește însă în fața violenței fizice duse la extrem, mai ales când ea este aplicată pe spinarea organelor, un motiv mai mult decât suficient pentru un grup de polițiști din West Yorkshire să ceară interzicerea lui pe teritoriul Regatului Unit. Iar exemplele sunt sigure că vor continua.

Interesant este faptul că nu așteptam prea mult de la Reservoir Dogs, un joc deosebit de scurt, dar care a reușit să mă surprindă într-un mod plăcut, mai ales datorită faptului că producătorul a recreat cu succes o mare parte dintre dialogurile și scenele care au făcut deliciul filmului. Am descoperit un joc plăcut, cu moduri diverse de abordare a misiunilor, nefiind necesară masacrarea întregului

oraș pentru a-l duce la bun sfârșit, și o coloană sonoră de zile mari, care mi-a readus în memorie drama celor șase criminali uniți de împrejurări. Da, are problemele lui, este extrem de violent și poate părea nefinisat, dar pentru un fan al geniului lui Tarantino, merită jucat. Măcar să știm și noi ce s-a întâmplat de fapt.

■ KIMO

► Gen Action ► Producător Volatile ► Distribuitor Eidos ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021- 408.30.90 ► Procesor PIII 800 MHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 32 MB RAM ► ON-LINE  
www.reservoirdogsgame.com

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie



and Mr. Orange

back





NU ESTE

TU FACI

## De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o șansă într-o țară în care, deși talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potențialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

## Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiție. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent și dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

## Cum?

■ Este simplu. Mai aveți la dispoziție două luni de zile, până la sfârșitul lui septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivități dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru. Data festivității va fi anunțată în cursul lunii septembrie.



**Singura competiție din România**

**în care ești plătit BINE  
dacă faci jocuri BUNE!**

# JOCURILE

## 5000 €

**Pentru întrebări și detalii,  
folosiți cu încredere adresa de  
e-mail [tufacijocurile@level.ro](mailto:tufacijocurile@level.ro).**

### Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceți pentru a intra în posesia premiului este să prezentați în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiție.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relațiile în mișcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producție și distribuție din întreaga lume.

### Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiție, trebuie să vă înscrieți trimițând un e-mail la adresa [tufacijocurile@level.ro](mailto:tufacijocurile@level.ro) cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteți înscrie în orice moment, până în 15 septembrie 2006, dar vă recomandăm să o faceți cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista **LEVEL** și pe site-ul [www.level.ro](http://www.level.ro).

### Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetățenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparțină ÎN ÎNTREGIME, singura excepție făcând-o aplicațiile third party licențiate.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 15 septembrie 2006.



Jocul are un nume simplu și puternic, așa că atunci când l-am văzut prima dată mi-am imaginat deja scenarii amețitoare și în același timp credibile. Mă vedeam silit să urmez această cale și într-un final să salvez/cuceresc/eliberez adunători/popoare/civilizații. Îmi făceam planuri de arme, vehicule, nebunii. Parcă și vedeam cozi la servere și clanuri cum se pregătesc de război... pentru că asta e singura cale.

## Și m-am apucat să-l joc

Povestea jocului se rezumă la o introducere în care îți este prezentată tragedia prin care trece planeta Kaladi, una din bijuteriile galaxiei, care mai nou găzduiește o sângeroasă dispută. Cele trei rase, ohm, kovos și oamenii, nu au mai putut trăi în pace și au trecut cu toții pe economia de război. Două-trei cuvinte despre fiecare, în care afli ce nu le convine și cum văd aceștia că ar trebui să stea lucrurile, și gata cu storyline-ul până aproape de sfârșitul părții de single player, când ți se explică de ce boșii cu care te vei întâlni trebuie curățați. Între începutul și finalul jocului nu te mai întreabă nimeni de sănătate și nici nu mai primești update-uri de pe câmpul de luptă, chiar dacă tu i-ai scos pe unii din joc și ești pe cale să-i trimiți și pe ceilalți spre alte țărâmurii pe care să facă scandal. Bun, am spus că avem trei rase din care putem alege, dar să vedem care sunt diferențele între ele, în afara motivațiilor oferite de scenariu. Nu prea multe, mai exact una singură: armele. Fiecare rasă are la început câte două arme, iar pe parcurs obține

# Warpath

## Nepot de UT și fiu de Pariah

drepturile și pentru restul de patru din dotarea trupelor adverse. Avem așadar două dintr-un total de șase arme, pe lângă o frumusețe de lamă care ar face-o și pe Rayne să moară de invidie dacă ar vedea cât de ușor croiește drum prin inamic. Arme puține, în schimb deloc spectaculoase. Practic, aceeași combinație de genuri de arme întâlnite în majoritatea FPS-urilor: shotgun, mitralieră și lansator.

## Scurt și fără obiect

Cărarea războiului ne plimbă în single player prin trei moduri de joc: capture the flag, death match și assault. Inițial, pornim de pe o hartă formată din 7 hexagoane, împărțite frățeste între cele trei rase. Fiecare hexagon are în spate unul din modurile de joc, un nivel de dificultate și uneori premii în arme. Pe hartă, lupta se desfășoară turn based, așa că după ce noi atacăm un teritoriu inamic, trebuie să ne și apărăm și, preferabil, să păstrăm zonele atacate de celelalte două rase. Din păcate, bucata de single player nu ne răpește mai mult de o oră și jumătate, iar vina se împarte între AI, level design și, bineînțeles, numărul mic de hexagoane pe care trebuie să le

cucerim. AI-ul este departe de categoria decent, rolul său fiind mai mult de sparring partner ca să nu spun că e un biet ghid care te însoțește în misiunile de recunoaștere. Dacă la capture the flag ai ceva mai mult de lucru și asta doar din cauza curselor cu steagu' în brațe, la death match intri în ei din prima și cu umila contribuție în kill-uri adusă de coechipieri rezolvi totul cât AI spune AI varză. Nici măcar de muniție nu ai nevoie, seceratul asistat de țopăieli fiind deosebit de eficient. Victoria în modul assault se obține după ce câștigi niște poziții cheie și ulterior distrugi un generator, însă nici acest mod nu schimbă fața marșului de preluare a puterii pe planeta Kaladi. În Warpath avem acces și la vehicule, patru la număr, aduse direct din garajele din Pariah. Însă la cât exterior avem în hărțile din Warpath, puteau la fel de bine să nu se obosească cu transferul, pentru că ai șansa să faci mai mulți kilometri cu un monster truck prin centrul Bucureștiului la nouă dimineața. Este clar că scopul părții de single este să ne pregătească pentru măcelurile din multiplayer, dar cu toate astea ar fi putut să primească ceva mai multă atenție din partea producătorilor. Warpath se poate juca online și în LAN și avem de ales între modurile DM, TDM, CTF și front line assault. De asemenea, există și posibilitatea de a te antrena în compania admirabilului AI, dacă nu ți s-a căsunat pe el din aventura de la single. Problema cu multiplayer-ul este felul în care

ALTERNATIVĂ



UNREAL TOURNAMENT  
2004



Propun dialogul  
la distanță



A se nota ținuta din timpul  
zborului





Declar  
deschisă a  
noua  
mascaradă

reușești să mai găsești și alți jucători dispuși să-și piardă vremea cu Warpath, pentru că eu pe net mai mult de șase nu am prins, iar propuneri indecente prin redacție mi-a fost rușine să fac. Totuși multiplayer-ul există și este singurul motiv pentru care, într-o lume fără UT sau Quake 4, Warpath ar putea să ne trezească un mic interes. Regrete ar putea să ne trezească grafica jocului, în spatele căreia stă falnică versiunea 2.5 a engine-ului Unreal. Chiar dacă decorurile sunt simplu realizate, arată bine pentru o mică răfuială. Din unele părți ale hărților poți trage cu ochiul, deoarece ai tot timpul, la scenele de luptă din exterior care dau jocului jumătate de atmosferă în plus. De respectarea legilor fizicii se ocupă engine-ul Karma, parte din engine-ul Unreal de la versiunea 2.0 încoace, însă probabil sunt folosite datele planetei Kaladi pentru că mai toate victimele, inclusiv tu, ies din scenă printr-un triplu triplu axel de efect, acestea fiind unele din puținele momente în care putem verifica prezența unui engine fizic.

## De ce nu

Este foarte dificil să găsești argumente pro Warpath. Distribuitorul Groove Games a scos în față prețul jocului și experiența producătorului Digital Extremes. Niciunul nu



Să se tragă câte  
o rachetă să  
ajungă la toți!



Nu tot ce  
zboară se  
doboară

stă în picioare. În loc să dai 20 de dolari pe Warpath, mai pui 10 și în curând îți poți lua frumusețea de compilație propusă de Midway Games: Unreal Anthology (Unreal + Return to Na Pali, Unreal II: The Awakening, Unreal Tournament și Unreal Tournament 2004). Cât despre experiență, nici nu vreau să mă gândesc cum dă în CV înșiruirea UT, Pariah, Warpath. Tot ce mai poate fi spus... blame Canada!

► Gen FPS ► Producător Digital Extremes ►  
Distribuitor Groove Games ► Procesor PIII 800 MHz ►  
Memorie 256 MB ► Accelerare 3D minimum 64 MB ►  
ON-LINE [www.playwarpath.com](http://www.playwarpath.com)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

■ Rzarectha

7  
6  
5  
7  
4  
5

**5,6**



# Rome: Total War – Alexander

## Fiule, luptă pentru a dobândi un alt expansion...

Din câte îmi pot aminti, aş afirma că majoritatea jocurilor de tactică şi strategie cu pretenţie de simulare şi ale căror câmpuri de luptă se aflau în antichitate au încercat să propună câte o variantă de campanie sub numele lui Alexandru Macedon. Trebuie să o recunoaştem, dacă marele machidon a populat fanteziile oricărui comandant militar care l-a urmat, de ce nu am avea şi noi, jucători de bătaie organizate pe computer, visurile noastre de mărire militară şi expansiune teritorială, dacă se poate, tocmai în fruntea armatelor lui Alex? Până acum, însă, nu aş putea spune că vreuna din încercările de a reconstitui în jocuri avalanşa elenistică asupra Orientului a fost încununată cu lauri.

Unul din motivele pentru care acest succes al modelării campaniei lui Macedon în Asia a întârziat să apară a fost motorul tactic prea rudimentar pentru a putea descrie fineţea manevrelor prin care Alexandru exploata scurtele momente de slăbiciune ale adversarilor, lovind cu precizie unde şi când frontul inamic era mai slab. Literalmente, una dintre cele mai frumoase acţiuni ale lui Alexandru cel Mare, distrugerea Detaşamentului Sacru teban la Chaeronea, nu cred că putea fi repro-

pusă cu precizie de documentar istoric în niciun joc de până la Rome: Total War – Alexander.

### Opţiunea de jos

Dar, până să ajungem noi la discuţia despre tactică şi cât de lasciv dă dânsa clic din buric dă deş' pe maus, cam trebuie să ne căzim niţel cu partea de strategie a acestui recent expansion al Rome: Total War. Iar partea de chinuală nu vine de la harta strategică propriu-zisă, ce descrie cu suficientă acurateţe statele barbare şi elenistice ale timpului, în spaţiul campaniei macedonene. Marea „jenă” strategică în acest expansion vine de la bani. Mai precis, de la lipsa lor.

Evident, se poate spune că această lipsă este firească, nevoia de câştiguri materiale a fost motorul celor mai multe cuceriri, iar foamea de resurse şi bani se află în spatele tuturor marilor campanii militare. Există, însă, nuanţe în felul în care această necesitate a fost satisfăcută, ce se întind între extreme notabile precum invazia mongolă şi cuceririle napoleoniene.

Din nefericire, în RTW – Alexander te vezi pus direct într-o situaţie absolut disperată, în

care din trei ture eşti pe zero, iar în şase ture eşti pe minus dramatic. Pur şi simplu, trupele tale consumă intens resurse pe care provinciile tale, situate în Balcani, nu le produc. Bun, păi, probabil că ar trebui să cucereşti ceva provincii şi să le îmbunătăţeşti infrastructura, ca să dea un ban în plus. No way, man, nu ai bani ca să construieşti nimic, eşti din minus în tot mai minus, dramatic, disperat, irecuperabil pe căi civilizate. Iar aici intervin căile necivilizate.

Trebuie să cucereşti cât mai mult, iar oraşele pe care le ocupi trebuie să le distrugi pur şi simplu, ucigând întreaga populaţie. Ştii, asta este cea de-a treia opţiune, cea de jos, care îţi apare la cucerirea unui oraş... În structura motorului de strategie al seriei RTW, aceasta este singura modalitate de a face bani imediat şi direct dintr-o cucerire. Credeţi-mă, aceasta este şi singura opţiune viabilă, dacă vrei să supravieţuieşti ca facţiune, cel puţin în prima jumătate a campaniei din RTW – Alexander. Şi nu ajunge doar să ucizi întreaga populaţie, la început trebuie să faci bani şi din distrugerea clădirilor din oraş (se poate recupera o anumită sumă la dărâmarea unei clădiri).

Harta campaniei lui Alexandru Macedon şi a bătăliilor sale







## RTW – Mongol Invasion

Acum, sincer, oameni buni, voi îl știți pe Alexandru cel Mare ca fiind un mare incendiator, jefuitor și demolator? Chiar și pentru un țănc din generația abțibild, parcă ăsta era Genghis Khan, nu Alex... Ba chiar nici Genghis nu era așa de rău cum îl fac Creative Assembly, producătorii RTW – Alexander, pe comandantul militar care dă numele acestui expansion. Zău, este momentul să lămurim câteva lucruri. În primul rând, trebuie spus că Alexandru Macedon a distrus puține orașe în campania sa împotriva persanilor și nu este vorba de orașe persane. Este vorba de Halicarnassus, Milet și Mylasa, populate de greci. Iar grecii nu puteau să-i suporte pe macedonenii, pe care îi considerau barbari și cu care aveau deja o lungă istorie de neînțelegeri și dispute. Trebuie menționat că în această dușmănie între greci și macedonenii își băgaseră deja coada persanii, care sponsorizaseră copios revoltele grecești împotriva noilor stăpâni ai Balcanilor.

Iar Alexandru nu a distrus aceste orașe pentru că erau grecești, ci pentru că i-au opus o foarte hotărâtă rezistență, deoarece aveau speranța unui ajutor dinspre mare al flotei persane/grecești. Acest ajutor nu a venit, iar orașele grecești din Asia Mică au căzut. Dar Alexandru nu a ucis toată populația, cum ne obligă să procedăm singura metodă de a face bani direct din cucerire în RTW. Alex a fost mai deștept – a transformat populația orașelor grecești distruse în sclavi. Pe care i-a vândut sau i-a trimis la muncă silnică în mine. De altfel, același lucru l-a făcut și în cazul orașelor Tyr și Gaza, care au refuzat să-i deschidă porțile (ceea ce pare deja să dezvăluie un model comportamental la

populațiile semitice - vezi evreii din Iudeea față cu romanii, mai târziu).

În rest, după victoriile de la Granicus și Issus, satrapii persani au fost foarte cooperați cu Alexandru, predând fără luptă cele mai importante orașe ale Imperiului Persan. Credeți că Macedoneanul avea vreun interes să tulbure apele și să oțărăscă rezistența locală, ucigând și distrugând orașe/provincii întregi? Nope, Alex lăsa în funcție chiar pe conducătorul autohton, pe satrap, dar taxele se strângeau acum pentru Macedonia. Asta ca să nu mai vorbim de faptul că fiecare oraș persan se preda dimpreună cu trezoreria sa: numai la Susa aceasta conținea 120.000 de talanți. Pentru a vă face o imagine asupra dimensiunii acestei sume, vă voi spune că, în momentul debarcării în Asia Mică, Alexandru

datora tuturor trupelor sale suma de 500 de talanți... So, nu simțiți o problemă la modelul strategic ales de Creative Assembly pentru RTW – Alexander?

## Un pumn. Atât.

Pentru a mai răsuci puțin cuțitul în rana ce se cascadează strategic în acest expansion, vă voi spune și că nu ai posibilitatea de a antrena diplomați! Cum, într-o campanie în care cele mai multe orașe s-au predat în urma unor negocieri, nu ai niciun fel de diplomatie? O, pe Zeus și Hera, this sucks!

O altă mare problemă a RTW – Alexander este și aceea că persanii vin cu duimul, oriunde te afli, ei trag spre tine cu armate întregi, măcinându-ți forțele tot mai slăbite de lipsa resurselor. Spre deosebire de realitatea istorică, în care au avut loc trei bătălii decisive (Granicus, Issus, Gaugamela), în RTW – Alexander luptă Gaugamele peste Gaugamele ca să treci cu o provincie mai la est.

Da, există în acest expansion și o micro-campanie fără parte de strategie, alcătuită numai din bătăliile istorice, în care poți parcurge toate confruntările importante ale lui Macedon. Și este foarte bine că jocul te obligă să câștigi întâi o bătălie pentru a putea trece la următoarea, dar este foarte rău altceva. Anume, faptul că Creative Assembly a ratat ocazia de a perfecționa în expansion-ul Alexander motorul strategic din Rome: Total War.

În opinia mea, în RTW - Alexander ar fi fost locul în care se puteau îmbina diplomația cu luptele, astfel încât cucerirea unei provincii cheie să crească posibilitatea de a ocupa o altă fără luptă, dacă ai un diplomat bun. Apoi, aș fi fost foarte mulțumit dacă producătorii acestui expansion ar fi imaginat o modalitate de a include bătăliile istorice în campania







spune că a fost genială nu doar prin izbânzile militare, ci și prin reușita creării unui imens spațiu politic și cultural de influență elenică. Dacă modelul de campanie a lui Alexandru propus de Creative Assembly este atât de mongol, cum se face că mongolii nu au avut și ei o influență milenară asupra teritoriilor cucerite?

## Duioș falanga trecea

Bun, acum că am săpat prin strat după strat de mizerie în strategia din RTW – Alexander, să căutăm expansion-ul de tactică. Măcar sub acest aspect Creative Assembly trebuie să fi acumulat un scor pozitiv, fie și numai din simple adaptări și împrumuturi din Rome: Total War. Dar și aici este necesară o precizare: partea de tactică a RTW – Alexander trebuie împărțită în două secțiuni distincte. Una este lupta din campania cea mare, cealaltă este lupta din bătăliile istorice.

În campania mare nu am observat să fi avut alt inamic decât lipsa de resurse. Cum ar veni, bătăliile în sine nu pun probleme. Atâta doar că, încetul cu încetul, ți se împrumutază armata. Trebuie să distrugi oraș după oraș ca să acumulezi sumele necesare pentru a reface trupele, dar armatele persane vin valuri-valuri. Li se poate face față, dar bătăliile nu prezintă aproape nicio miză tactică, sunt foarte ușor de câștigat, chiar plicticoase (pe Hard). Adăugând la asta faptul că singurul stres este cel legat de bani, mă întreb dacă nu era mai bine să joc un simulator economic – putea fi mai interesant și mai complex decât RTW – Alexander...

La capitolul „lucruri enervante care sar în ochi” aș trece aici faptul că, în momentul debarcării în Asia Mică, nu ai ca trupe înzestrate cu proiectile decât pe agrieni, care aruncă un număr drastic limitat de sulite. Or, este un fapt de notorietate istorică acela că Macedon avea în armată în acel moment și un număr deloc neglijabil de arcași cretani și macedoneni. Iar acești arcași sunt foarte buni, lipsa lor la inserția în Asia Mică fiind, în opinia

mare, astfel încât să dai bătăliile de la Granicus, Issus și Gaugamela acolo unde acestea au avut loc, împotriva unor forțe apropiate de cele din realitatea istorică.

Eventual, așa cum s-a întâmplat în istorie, câștigarea acestor bătălii ar fi putut declanșa macro evenimente în joc, din categoria reformei lui Marius din RTW, macro evenimente ce ar fi constat în creșterea mulțumirii în provinciile cucerite, în anexarea ușoară a altora, eventual prin creșterea probabilității de a fi contactat de diplomați străini care să-ți predea orașe. Pentru a modela mai bine felul în care Alexandru a făcut bani din campania sa, ar fi fost cazul ca la predarea anumitor orașe să primești pur și simplu suma conținută de trezoreria cetății, fără a trebui să ucizi și să demolezi. Ba chiar, dacă ar fi după mine, o modalitate de a obține guvernatori pentru o provincie ar trebui să fie chiar „adopția” de către Alexandru a guvernatorului local care a predat orașul.

Un eveniment important putea fi și ocuparea Ecbatanei, ca final al campaniei

împotriva perșilor și moment în care se putea „reformula” alcătuirea armatei macedonene prin includerea unui număr destul de important de trupe autohtone, capabile a sprijini mai bine falanga macedoneană în lupta împotriva armatelor regilor indieni.

E clar, la capitolul evenimente, campania din RTW – Alexander stă prost. Printre altele, nu trebuie să uităm că Alexandru a fost amenințat de cel puțin două tentative foarte serioase de asasinat, cauzate de prietenia arătată persanilor și de dorința sa de a-i amesteca cu macedonenii. În urma uneia din aceste tentative, Alexandru a pus să fie ucis chiar cel mai important general al său, Parmenion. Unde apar aceste evenimente în expansion-ul de față? Există măcar o tentativă de a le modela în RTW – Alexander? Nu.

Din păcate, producătorii au folosit numai violența. Brutalitatea este singura cale în acest expansion. În Rome: Total War – Alexander este siluită cu pumnul însăși ideea de strategie, prin transformarea într-o baie de sânge a unei campanii despre care se poate

## Unități specifice armatei macedonene

Alexandru și companiile săi



Falanga macedoneană



Hypaspist







mea, o stângăcie a producătorilor. Pot fi antrenați ulterior, dar un pic prea târziu și inexact istoric.

Alt fapt enervant este „molițiunea” falangelor de mercenari greci aflate în solda persanilor, care falange dau destul de ușor bir cu fugiții în toiu unei bătălii disputate în campania mare. Fac din nou un recurs la istorie: în urma succeselor macedonene asupra grecilor, aceștia din urmă s-au apropiat mult de perși, atât cât să devină cea mai importantă forță pedestră a armatelor persane. Astfel, cel mai important inamic al lui Alexandru nu au fost persanii, ci grecii aflați în solda lor. Or, dat fiind că legea spunea că grecii nu au voie să lupte împotriva grecilor, mercenarii eleni aflați sub comandă persană erau condamnați la moarte fără drept de apel în cazul în care erau învinși.

De altfel, în bătăliile de la Granicus și de la Issus, macedonenii au pierdut cei mai mulți soldați după ce perșii au dat bir cu fugiții, luptând împotriva falangelor de mercenari greci, cărora Alexandru le-a refuzat dreptul de a se preda în schimbul vieții și libertății (cu excepția a 2000 de oameni care au fost în final trimiși la muncă silnică în mine). Așa se face că orice falangă grecească a perșilor ar trebui să fie în modul „fight to the death”, ceea ce nu se întâmplă în campania mare.

## Istorie, frate

Consider că singura parte din expansion-ul RTW – Alexandru pentru care acesta merită jucat este secțiunea de bătălii istorice. Argumentul principal în acest sens mi l-a oferit chiar prima dintre aceste bătălii „presetate”, și anume cea de la Chaeronea. La momentul respectivei lupte, Alexandru era încă prinț și conducea cavaleria grea macedoneană, sub supravegherea celor mai buni generali ai tatălui său, Philip al II-lea. Victoria armatei macedonene a fost posibilă prin îndrăzneța manevră de cavalerie a lui Alexandru, care a distrus Detașamentul Sacru teban, o formațiune de tip falangă considerată invincibilă până atunci.

La baza acestei reușite a stat manevra anterioară a lui Philip, care și-a retras strategic flancul drept și centrul, pentru a determina avansul flancului stâng și al centrului inamicului. Rezultatul a fost exact ceea ce aștepta Alexandru: flancul drept al inamicului, pe care se afla Detașamentul Sacru teban, a rămas în urmă, între el și centrul inamicului creându-se o breșă, un spațiu liber. Prin această breșă a intrat cavaleria lui Alexandru, ajungând în spatele tebanilor – exact punctul vulnerabil al oricărei falange.

Trebuie să recunosc faptul că acest mo-

ment este destul de bine redat în bătălia istorică din RTW – Alexandru, fiind o reală plăcere să simți momentul în care trebuie să intri în breșă, iar apoi să dai lovitura de grație Detașamentului Sacru. Bătălia nu se oprește aici, după distrugerea tebanilor trebuie să-ți rămână suficiente trupe pentru a da peste cap falangele inamice rămase – o altă încântare.

Una peste alta, toate celelalte bătălii istorice sunt bine reconstituite, întocmai după cum este și prima, cea de la Chaeronea. O dovadă în acest sens o constituie și faptul că rețeta de succes maxim în aceste lupte este să aplici tactica folosită de Macedon la vremea lui. Totuși, chiar între cuvintele mele de laudă, și aici am câteva observații.

Prima este aceea că modalitatea de control a grupurilor de unități nu este suficient de bună pentru a păstra formația de tip oblic și orientarea dorită a acesteia. Frontul oblic, cu flancul drept avansat, este invenția lui Epaminondas, care a reușit, adoptând această formație, să învingă pentru prima oară falanga spartană. Philip al II-lea, apoi Alexandru, s-au folosit deseori de această așezare a unităților de falange. Din păcate, este greu să menții frontul oblic și mai ales orientarea pe care o dorești; motorul tactic al RTW mi se pare încă deficitar la acest capitol.

## Unități specifice armatei macedonene

Prodromoi



Cavalerie thessaliană



Agrieni





## Atacul lui Alexandru la Chaeronea



Între tebani și atenieni apare o ruptură



Alexandru se îndreaptă spre ruptură



Alexandru a ajuns în spatele falangei tebane

Apoi, o observație de ordin istoric ține de felul în care este reconstituită bătălia de la Issus. În primul rând, acolo trupele foarte numeroase ale regelui persan Darius erau înghesuite într-un spațiu foarte strâmt, între coasta Mediteranei și munți. Acest lucru a redus drastic capacitatea de manevră a persanilor, handicap exploatat de trupele puține, dar mai mobile ale lui Alexandru. În Issus-ul din RTW – Alexander, perșii se lăfăiesc într-un spațiu larg, care permite manevre rapide și o flexibilitate a trupelor ce nu corespunde cu situația din teren, la vremea adevăratei bătălii.

A doua eroare gravă pe care am observat-o în reconstituirea bătălii de la Issus este legată de momentul în care Alexandru îl determină pe regele perșilor să fugă de pe câmpul de luptă. Practic, printr-un atac surprinzător, frontal, pe aripa dreaptă macedoneană, al infanteriei semigrele (hypaspists) conduse de Alexandru, acesta sparge flancul stâng persan. Apoi încalecă și, la comanda cavaleriei sale grele, atacă direct locul central în care se afla Darius. Manevra are succes, croindu-și drum printre inamici,

Alexandru ajunge aproape de regele persan, care, îngrozit, părăsește în grabă câmpul de luptă. Ei bine, în acest moment, toate trupele persane au o cădere de moral și fug în dezordine, lăsându-i pe mercenarii greci să moară sau să devină mineri.

În reconstituirea bătălii de la Issus din RTW – Alexander, degeaba am refăcut aidoma manevra lui Alexandru. Pur și simplu, deși de câteva ori l-am ucis pe Darius, iar alteori l-am alungat, inamicul pare să-și păstreze moralul intact, iar trupele persane rămân hotărâte pe câmpul de luptă. Păi, așa dispăre tocmai elementul de realism istoric și rămâi cu o bătălie pe care este extrem de greu să o câștigi.

### Franciza Alexandru

Impresia pe care mi-a lăsat-o expansion-ul Rome: Total War – Alexander este aproape identică cu aceea lăsată de șpe alte având același subiect. Anume că producătorii unui motor de tactică cuplat cu unul de strategie s-au gândit să se folosească de renumele unui comandant militar celebru pentru a-și

mai adăuga o țară de cash la buzunări, dacă se poate cu o cheltuială de producție minimă. Cum ar veni, părerea mea este că au spus ceva de genul: „faceți, măi băieți, ceva pe genunchi din ce aveți la dispoziție, dați cu un pic de vopsea ca să nu se vadă crăpăturile și puneți o firmă mare pe care scrieți Alexandru cel Mare, că ăsta e cel mai cunoscut și nu are nici urmași care să ceară drepturi de proprietate intelectuală...”

Problema fundamentală este aceea că motorul tactic al seriei Total War este atât de bine realizat, încât cheamă spre jocurile Total War pe oamenii care au cunoștințe istorice și așteaptă realism. Dar, pe partea de strategie, seria Total War încă este deficitară. Acest lucru nu este chiar atât de dureros într-o campanie mai generală, în care ai libertatea de a face orice cu facțiunea pe care o stăpânești. Dar, într-o campanie cu elemente specifice, bine definite și documentate istoric, precum cea a lui Alexandru Macedon, neajunsurile motorului de strategie din seria Total War devin mult mai vizibile și mai deranjante.

Din păcate, deși ar fi putut profita de provocările lansate de acest tip de campanie pentru a-și perfecționa secțiunea strategică din joc, producătorii nu au făcut-o. Nu îmi rămâne decât să sper că acest lucru se datorează eforturilor deosebite pe care Creative Assembly le face pentru a realiza un cât mai bun Medieval: Total War II.

■ Marius Ghinea



Dispunerea oblică a falangei macedonene înaintea bătălii de la Issus

Gen RTT și BTS ▶ Producător The Creative Assembly  
Distribuitor SEGA ▶ Ofertant TNT Games ▶  
Procesor PIV 1,8 GHz ▶ Memorie 512 MB RAM ▶  
Accelerare 3D minimum 64 MB ▶ ON-LINE  
www.totalwar.com

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie





# Dungeon Siege II: Broken World

## Insuccese peste insuccese

Dungeon Siege II a fost un joc drăguțel, care a prins foarte bine la public. Fiind acel gen de hack&slash care te îndeamnă subliminal la mai mult hack&slash, era imposibil să nu primească un expansion. Părea că acest lucru ar fi trebuit să se întâmple mai devreme, pentru că deja am avut un sentiment de „cum se termina DS II?”. E important să știi cum se termină jocul original, pentru că acțiunea din expansion se petrece la un an după acea experiență.

### Numele tău

... e prăfuit rău de tot, pentru că nu toată lumea a fost de acord cu faptul că, pentru a-l distruge pe Valdis, a trebuit să iei și toată Arana cu tine. Practic, ai pus o întreagă civilizație pe butuci, iar acum culegi roadele. Unii te plac, alții te înjură. Evident, din ciomăgeala cu Valdis a scăpat un vrăjitor cu puteri malefice, care acum vrea să continue munca fostului stăpân. Inima ta de distrugător de lumi, dar cu principii, nu te lasă, așa că vei încerca, vrei, nu vrei, să-l oprești. Pentru a face asta, Gas Powered Games ne-a adus câteva lucruri noi. Printre ele, cel mai important este introducerea a două clase noi, Blood Assassin, o combinație fericită de Combat Magic cu Melee, și Fist of Stone, combinație de Nature Magic cu Melee. Conceptul este interesant, iar clasele se dovedesc a fi foarte eficiente. Al

doilea lucru important introdus este noua rasă, Dwarf, care se încadrează în spiritul colectiv fantasy, dar personal nu văd motivele din spate, din moment ce nu vine cu absolut nimic special. Eventual, așa, de aparență.

### Ca minciuna

Din și mai multă nefericire, expansion-ul este extrem de scurt, aproximativ 12 ore de joc, dacă urmărești storyline-ul principal. Dacă te ocupi și de quest-urile secundare, se mai lungește, însă nu cu mult. Am tot căutat ceva într-adevăr nou și special, însă nu am găsit. Poți importa personajele cu care ai terminat Dungeon Siege II sau poți pleca cu cele pregenerate. Din păcate, drop-urile sunt foarte slabe, iar cei câțiva boși nu aduc mare lucru în plus. De aceea, acest expansion este, într-un final nefericit, destul de plictisitor. Și urăsc să tot zic nimic special, nimic special... Sincer, mă așteptam la mai mult decât la două clase și o rasă. Un lucru bun e măcar că îmbunătățirile de interfață sunt aplicabile și

campaniei originale, ca de exemplu faptul că ai patru sloturi de autocast. Însă se putea oricum și fără, așa că nimic... Și totuși, storcându-mi creierii să găsesc ceva frumos, ajung la grafică, landscape-urile fiind și de data aceasta reușite. Nivelul de dificultate pare a fi destul de ridicat, ceea ce necesită mai multă tactică, însă nu vă va opri din a termina jocul, dacă aveți răbdare să ajungeți acolo.

În concluzie, pentru colecționari recomand cu căldură acest expansion. Pentru restul, îl recomand cu răceală.

■ Locke



Drumul spre boss trece printre ei



► Gen Action-RPG ► Producător Gas Powered Games  
► Distribuitor 2K Games ► Procesor PIII 1GHz ►  
Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB VRAM ►  
ON-LINE [www.2kgames.com/brokenworld/](http://www.2kgames.com/brokenworld/)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

9  
9  
5  
-  
5  
7

7



Mostră perfectă de roleplay





## Dacă oamenii ar fi mașini

Dacă oamenii ar fi mașini, probabil că la întrebarea „ce vrei să te faci când o să fii mare, pușor?”, puștiulică ar fi răspuns, cu voce tare și degetul adânc înfipit în nas, „Fellali, tanti!”. Dar nu sunt „Fellali”, iar furia roșie cu care bag groaza în pietonii de pe străzile Brașovului este departe de performanțele unei asemenea mașinării. Una peste alta, nu mai sunt de mult un puști, dar ca orice fan al sportului pe patru roți, am visat și visez în continuare la ziua în care îmi voi cumpăra primul Lamborghini la mâna a doua. Pentru moment, e doar un vis, la fel cum mașinile din Cars vorbesc și se duc în fiecare dimineață la serviciu, nu înainte de a-și curăța bujiile. Pentru că, în Cars, noi suntem mașinile.

## Dă-te frate cu motorul

Luna trecută am avut ocazia să-mi încerc istețimea de preșcolar în Cars: Radiator Springs Adventures, un calup de mini-jocuri care a reușit să-mi țină treaz interesul pentru o bună bucată de timp, chiar dacă s-a ferit să urmărească povestea din filmul de animație realizat de Pixar. Adică - virgulă - Cars. Dacă ați văzut filmul, jocul cu același nume n-are cum să vă lase indiferenți, deoarece ne servește cu o porție consistentă din povestea animată. Nu este cine știe ce joc, la fel cum nici filmul cu pricina nu m-a lăsat cu gura căscată, dar este mai bun decât majoritatea jocurilor cu mașini de pe taraba din piață.



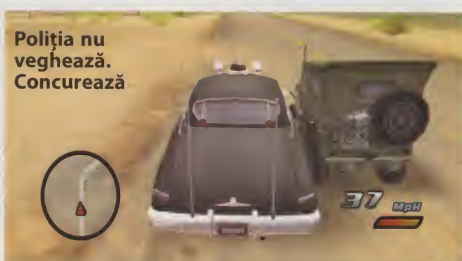
## THE VIDEO GAME

Are aceleași personaje în centrul atenției, o povestioară interactivă și multe mini-jocuri și bonusuri ce pot fi deblocate parcurgând firul narativ. Dar nu care cumva să-l jucați înainte de a viziona filmul, deoarece Cars, jocul, geme de spoiler-e, de care ar fi bine să vă feriți dacă intenționați să colindați prin sălile de cinema în căutarea peliculei. Deși, dacă stau să mă gândesc mai bine, oricum ați face, e de bine.

Radiator Springs este un orașel uitat de lume în care își duc veacul un grup de mașini uzate moral și fizic, care sunt luate prin surprindere de sosirea lui Lightning McQueen, o mașină de curse vorbărească.



și rătăcită ce-și caută drumul către arena care va găzdui cursa vieții sale. Sau cel puțin așa ar trebui, aceasta fiind și povestea filmului, cu mențiunea că jocul evită să se apropie foarte mult de ea. Gameplay-ul ne întâmpină cu un spațiu deschis explorării, oferind libertate de mișcare, presărat cu un număr însemnat de curse, provocări și mini-jocuri care vă vor ține destul de mult timp lipiți de monitoare. Surprinzător, actorii care au dat viață eroilor de pe marele ecran s-au descurcat de minune și în cazul de față.



## Beția vitezei în treapta a treia

Principala atracție din Radiator Springs o reprezintă cursele care, odată câștigate, oferă acces la noi competiții, noi porțiuni din oraș și puncte, pe care le putem folosi la deblocarea unui număr important de bunătăți, cum ar fi artwork-uri, filmulețe decupate din film și trailer-e. Controlul este foarte simplu și suficient de intuitiv pentru a atrage vitezomani de grădiniță, care abia așteaptă să sară peste dealuri, să învețe ce-i ăla nitro și să execute drift-uri. Marea problemă este că drift-urile astea nu pot fi executate întotdeauna, numărul manevrelor de acest gen pe cursă părând a fi, în mod ciudat, limitat, oricât de mult am insista pe tastele aferente. Păcat, pentru că manevra ar putea fi folosită în foarte multe alte situații. În plus, senzația de viteză nu este deloc mare. Noroc cu distracțiile orașului și invitația la explorare ce



## ALTERNATIVĂ

### CARS: RADIATOR SPRINGS ADVENTURES

Curse ca și inexistente, dar multe mini-jocuri interactive. Merită încercat.

reușesc să alunge din plicti-seala curselor. M-a amuzat în mod deosebit unul dintre mini-jocuri, în care Mater, un camion zăpăcit și ruginit, se distrează băgând groaza în „cireada” de tractoare ce-și face siesta pe pășune, evitând în același timp lumina proiectoarelor și farurile lui Frank, combina nervoasă care păzește somnul dobitoacelor. Foarte distractiv și provocator deopotrivă, a fost una din puținele distracții care m-au prins cu adevărat în mrejele ei.

## Ciocolată cu vișine

Cars nu este un joc prea lung, cele aproximativ 14 ore petrecute în compania lui fiind suficiente pentru a debloca toate cursele și bonusurile posibile. Pentru câteva ore însă, a meritat timpul investit în compania lui. A fost bun, până când m-am trezit cu FlatOut 2 în brațe, moment în care i-am dat un brânci copilului din mine și m-am apucat, ca un băiat mare ce sunt, să fac ce știu băieții mari să facă mai bine: să distrug. Ironic, nu-i așa?

■ KIMO

► Gen Arcade ► Producător Rainbow Studios/Beenox  
► Distribuitor THQ ► Procesor PIII 800 MHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelereare 3D minim 64 MB RAM

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

6  
8  
8  
8  
8  
6  
7

7,1



# Dezlănțuie internetul la viteza luminii.

FIBER LINK — NOUA TA CONEXIUNE  
INTERNET PRIN FIBRĂ OPTICĂ: **10 MB/S**  
ÎN ORAȘUL TĂU ȘI **2 MB/S** ÎN INTERNET

# fiberlink



## Ce înseamnă pentru tine Fiber Link?

- Stabilitate și fiabilitate garantate de noua soluție tehnică bazată pe fibră optică.
- Super-viteză de transfer, până la **2 Mb/s în internet**.
- Super-ultra-viteză de transfer cu prietenii din orașul tău, până la **10 Mb/s** – viteze de **40 de ori mai mari** decât cele cu care te-ai obișnuit până acum.
- Abonamente începând cu 9 USD/lună.
- Linie telefonică RDS.Tel inclusă în abonament – până la 2200 minute naționale lunare **GRATUITE** în rețelele de telefonie fixă și 30 de minute **GRATUITE** în rețelele de telefonie mobilă.
- Conexiune permanentă, trafic nelimitat.
- Conectare **GRATUITĂ** (taxă de conectare 0).
- Acces **GRATUIT** la RDS.Link LIVE! – transmisii live online.
- Acces **GRATUIT** la serverele de jocuri și download ale portalului [www.linkmania.ro](http://www.linkmania.ro).
- Posibilitatea achiziționării pachetului complet de servicii RCS & RDS – televiziune, internet și telefonie.

INSTALARE ÎN MAXIM  
**5**  
ZILE

ABONAMENT **GRATUIT** PRIMELE  
**3**  
LUNI

INFORMAȚII CLIENȚI  
**031 400 4600**

internet cu  
viteza luminii

**rds.LINK**  
[www.rdslink.ro](http://www.rdslink.ro)



# Nancy Drew: Danger By Design

## Adventure sau doar simulator pentru comis voiajori?

Pe vremea când lumea mai citea câte ceva, televizorul nu înlocuise abecedarul, iar abacul ținea loc de calculator, erau niște supereroi cu pipe, haine cadrilate și deștepți foc. Ei ne luminau nopțile albe când bulgarii nu dădeau meci sau când ploaia nu ne dădea voie să batem țurca pe coclauri. Nu știam încă nici de Saber Rider, nici de X-Men, nici de Dexter, nici chiar de Rahan. Dar eram deștepți foc, încercând să o luăm înaintea lui Sherlock Holmes, să descifrăm enigmele lui Hercule Poirot și chiar să îl ajutăm pe Arsene Lupin să fugă de netoții polițai francezi. Daa... eram foarte deștepți... Strigam înaintea tuturor: „The butler did it! The butler did it!”, iar romanele lui Agatha Christie nu mai aveau niciun secret pentru noi. Știam deja din prolog cine era omul negru dintre cei zece negri mititei. Apoi a apărut Colombo, asupra căruia dintotdeauna a planat o mare necunoscută: oare chiar avea nevastă? Un Colombo veșnic cocoșat, învăluit de fumul grețoselor sale trabucuri și însoțit de câinele său leneș, numit simplu, Câine. Dar deja de la „Murder, she wrote”, în care juca eterna don’șoară bătrână Angela Lansbury, aka Jessica Fletcher, am început să mă cam satur de intrigile copilărești... Parcă și ScoobyDoo era mai deștept decât neînfricatul J. Fletcher. Foarte prost filmul... Nu știu cum de a primit acordul de a rula ani de zile la posturile de televiziune. Cred că lumea era plătită să se uite la acel serial.

### Fashion TV sau cine o vrea moartă pe Doina Levintza

Parcă, parcă duceam dorul unui adventure cu detectivi. Parcă, parcă m-am bucurat când Rzarectha mi-a aruncat în brațe Nancy Drew: Danger By Design. Parcă, parcă eram

mă credeți că nu am nimic cu cineva care are un bun motiv să strige și să urle din toți bojocii, dar când ești nevoit să ascuți țipete, plânsete și râsete isterice, unul după altul, doar pentru că un medic psihopat a recomandat acest lucru pentru a trece peste traumele unui deadline depășit, este deja



Iar a dat cineva la pește cu carbid

îmboldit să mă arunc asupra lui dintr-o mișcare și să dau de capăt unui plot care ar fi dus lumea la pieire și americanul pe Marte. Așa că zis și făcut. Instalez, rulez și mă iau cu mâinile de cap. Primele 10 minute din joc a trebuit să ascult istericalele a trei femei, care mai de care cu probleme mai mari și cu soluții de o mare frecvență osciloscopică. Vă rog să

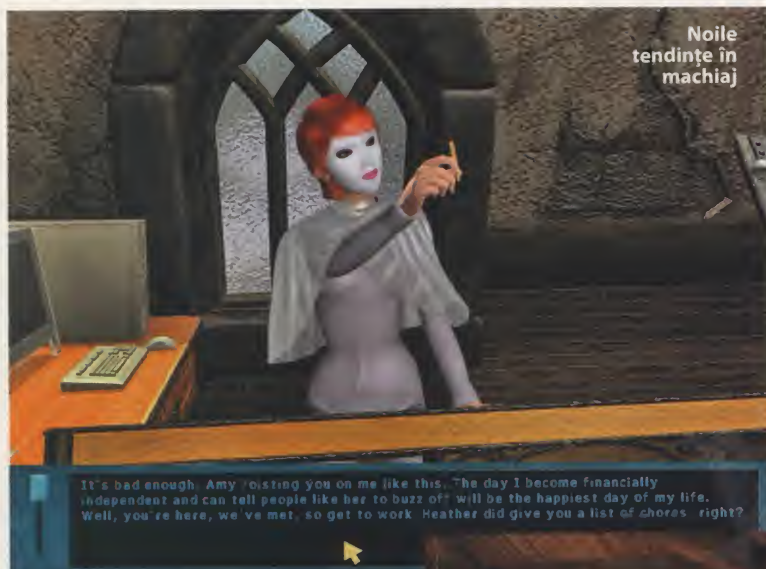
prea mult pentru mine. Păi dacă era o soluție viabilă, la noi în redacție ar trebui instalată o cabină antifonată care ar fi veșnic ocupată. Oricum, revenind la țipete, partea cu adevărat nasoală a fost faptul că nu se putea sări peste aceste momente. Tot ce vă pot spune este că jocul abundă de personaje feminine, cu o mare poftă de vorbă (care de altfel nu spun nimic) peste ale căror dialoguri, deși sunt tîtrate, nu se poate sări. Vreme pierdută și nervi tociți din cauza discuțiilor despre ceai dietetic, sau, din contră, despre rețete pentru îngurășat. Ce mai... ca la nebuni...

Dar iete că ne-am luat cu vorba și nu ți-am spus nimic despre povestea jocului. Tu ești o fătucă cu înalte veleități milițienești, care pleacă din înșorita Americă spre păroasa Franță, unde o creatoare de modă un pic mai zgubilitică făcea anumite probleme dealerilor de țoale. Tot ce trebuie să faci este să dai de cap unui întreg hățis cu adevărat rebusistic, din care trebuie să reiasă cine este de vină. După cum este normal într-un joc adventure cu detectivi, totul capătă proporții gargantuelice când creatoarea de modă, Minette, primește amenințări cu moartea, un



Pentru o noapte, două merge





fotograf neamț își pierde prin casă un boia constrictor, bomboanele de ciocolată se transformă brusc în gândaci de bucătărie, iar plotterul din studioul amenajat într-o moară de vânt dă rateuri la printarea cu roșu, punând pe jărat în întreaga comunitate de filfizoni.

Cu toate acestea, nimic nu este atât de simplu pe cât pare, deoarece Minette poartă o mască Noh, de sub care nu i se vede nicio bucată de piele, trademark-ul său fiind hălăciuga de păr roșu care foarte bine poate fi o perucă. Cu alte cuvinte, Minette poate fi oricine, de la Gigi, modelul gras care a câștigat la loto, Heather, secretara pe care niciodată nu o vezi în aceeași cameră cu Minette sau chiar fotograf neamț, al cărui accent este clar fals și forțat. Bine, poate am exagerat și eu un pic, Minette chiar este cine trebuie să fie, dar

masca aceea te instigă la tot felul de concluzii pripite.

## Puzzle, fugă și schelete

Ca un adventure ce se respectă, jocul este presărat cu tot felul de mici



puzzle-uri, unele mai de bun gust, altele de-a dreptul stupide. Dar acest lucru este normal, deoarece niciun adventure nu a fost presărat doar cu jocuri logice de calitate. Nu voi bate monedă pe aceste puzzle-uri, deoarece trebuie să le descoperi singur. Pe ce mă voi axa acum este elementara fugă de colo-colo

prezentă preponderent în acest joc. Din nefericire, cea mai mare parte a jocului o vei petrece alergând dintr-o parte în cealaltă a Parisului, făcând tot felul de comisioane pentru diferite persoane, care nici măcar nu trebuie convinse să îți dea detalii despre ele, copii, câini, haine, baruri, muzee, parcuri, bani, fotografii, vreme, spiritualitate sau mai știu eu ce bazaconii. Din momentul în care te recomanzi și spui ce vrei, trec cele 10 minute de conversație fără rost, după care poți pleca în legea ta spre următorul individ care așteaptă pachetul, pregătind cu sadism un monolog de 15 minute de data asta, despre nenorocul său în dragoste. În momentele

acelea, îmi venea să mă dau cu capul de tastatură și să mușc din tavan. Nu de alta, dar voice acting-ul anumitor personaje este atât de prost făcut, încât trage rău de tot de balanță în jos, stricând cu totul muzica plăcută și zgomotele ambientale bine dozate.

Ca să vorbim un pic și despre modul în care arată locurile unde piciorușele lui Nancy ne poartă, trebuie să spun că pentru un adventure point and click, jocul se prezintă rezonabil. Nu excelează, dar nici nu deranjează. Un 3D realizat modic, cu puține detalii 2D, bine

adaptat calității per ansamblu a jocului. Adică nici prea prea, nici foarte foarte. Una dintre locațiile interesante și care arată mai spectaculos sunt catacombele de sub Paris, de unde ne zâmbesc sute de cranii înfipite în pereți, cu o atmosferă destul de încărcată și care mi-a mai schimbat un pic părerea despre joc.

## Vreau altceva

Jocul cere un alt joc. Cere ceva mai bun. Ceva care să te țină în priză. Cere un The Longest Journey adevărat, cu poveste și cu personaje credibile. Pe Nancy Drew nu o recomand decât celor care trăiesc pentru adventure și care doresc să își mai destindă mintea cu ceva mai ușor, în lipsă de altceva.

■ Koniec



► Gen Adventure	► Producător Her Interactive, Inc.
► Distribuitor Atari	► Procesor PIII 1GHz
Memorie 128 MB RAM	► Accelerație 3D minimum 32 MB
ON-LINE	
Grafică	
Sunet	
Gameplay	
Multiplayer	
Storyline	
Impresie	





# AL3: Tyrants of the Moonsea

Acum vreo două luni și ceva, Atari lua magistrala hotărâre de a băga în mormânt Neverwinter Nights. Vorba vine, căci mulțumită programului Premium Modules, Live Team (echipa responsabilă cu „îmbunarea” comunității) avea cu ce să-și cumpere o pâine, fără a fi nevoie de o sesiune de cerșit la porțile Atari-ului. Comunitatea s-a burzului puțin, supărată că va rămâne fără patch-ul cel de toate zilele (deși acum o versiune beta a patch-ului 1.68 circulă liberă pe internet), dar s-a consolat cu gândul că oamenii de la DLA ([www.dladventures.com](http://www.dladventures.com)), năimiți de BioWare și puși la treabă pe ogorul Premium Modules, vor livra la timp Wyvern Crown of Cormyr și vor arăta lumii ce „mod face două mâini dibace”. În același timp, aparent fără nicio legătură cu filiera DLA, un omuleț cunoscut în cercurile Neverwinter Vault-ului drept Alazander, lucra de zor (tot sub stricta supraveghere a „patronului” BioWare) la alt modul, despre care n-am aflat nimic până când Atari s-a decis brusc să îngroape și programul Premium Modules, în condițiile în care modulul celor de la DLA era, dacă mai țin bine minte, în stadiul de beta, iar munculița lui Alazander era mult prea grea pentru a pluti pe apa Sâmbetei. Those bastards!

Poate vă întrebați de ce a fost nevoie de atâta barbologie pentru un amărât de mod, ce caută DLA în toată povestea noastră și de ce sunt la tastatură și nu călare pe o clădire învecinată cu sediul Atari, cu un Dragunov în mână? „Surpriză!” Wyvern Crown of Cormyr va vedea lumina zilei cândva prin septembrie sau octombrie, iar modulul vecinului și prietenului Alazander zburdă liber pe dealurile Vault-ului și pe DVD-ul LEVEL-ului. În altă ordine de idei, decizia lui Atari de a-și retrace suportul, combinată cu încăpățănarea

unor modderi care au ținut morțiș să arate lumii de ce au fost „înrobiți” de BioWare, ne-au dat (și ne vor da) ocazia să trăim o experiență care în alte condiții ne-ar fi costat aproximativ zece dolăre grele de scos când toată alocația se duce pe bere.

După cum probabil v-a șoptit „AL3”-ul, Tyrants of the Moonsea face parte dintr-o serie de trei module foarte bine primite de comunitate. Nu o voi numi trilogie pentru că Alezander are „pe țeavă” un al patrulea modul care, se laudă el, va fi mortarul ce va lega cele trei povești distincte. Deci puteți răsufla liniștiți, vă veți bucura de Tyrants of the

trebuie. Rezultatul îl veți putea observa și singuri: un modul din cale-afară de arătos care, cel puțin la capitolul „bombonele pentru ochi”, își merită pe deplin un loc în Hall of Fame.

Amatorii de balade epice cu final fericit (de fapt cu orice fel de final) se vor simți probabil puțin dezamăgiți. Ca și articolul pe care îl citiți acum, prezentarea și primele ore de joc ne promit lucruri mari pentru ca, zece ore mai târziu, Alazander să ne ia jucăriile și să ne trimită la culcare cu promisiunea „I'll be back in AL4”. N-ar fi stricat nici o mână de inamici ceva mai vânjoși, mai ales că modulul este destinat unui personaj de nivel 14 care pornește la drum cu suficient monetar pentru a-și procura o sabie solidă sau o vrajă mai potentă decât a dușmanului. O soluție de compromis ar fi să umblați la slider-ul de dificultate, însă nu se schimbă prea multe.

NPC-urile pitorești, trei companioni alesi pe sprânceană, câțiva invitați speciali (Artemis Entreri vă spune ceva?), un cult misterios cu obiective mai mult decât suspecte, un conflict mocnit pe cale să arunce în aer toată regiunea Moonsea (un fel de „la dracu'n praznic” al Faerunului) constituie material suficient pentru un add-on de anvergura lui Hordes of the

Underdark, dar cele zece ore (nici n-o să știți când au trecut) de joc sunt doar un aperitiv. Un aperitiv excelent, dar incapabil să astâmpere foamea unui „erpegist” îndârjit. La fiecare pas apar indicii că planul inițial includea un conținut mai consistent și, cel mai important, un final mai acătării, dar cum înțelegerea cu BioWare a picat și, odată cu ea, și suportul material, omul nostru a fost nevoit să improvizeze ceva din „goana calului” cu gândul că va lămuri lucrurile în partea a patra. Să sperăm că nu se va răzgândi, căci Tyrants of the Moonsea mi-a făcut o foame de lup.

■ cioLAN



Moonsea și dacă nu ați trecut ca vântul și ca gândul prin celelalte module (incluse și ele pe DVD). Revenind la tiranii noștri, cercurile oficiale în care se învârtea Alazander nu i-au permis să dea CEP butoiului cu conținut gratuit creat de și pentru comunitate și a fost nevoit să apeleze în mare parte la resursele interne ale BioWare-ului. Resurse interne deloc de neglijat, dacă ne amintim că unii dintre trucidorii cel puțin la fel de interni sunt cei de la DLA. Astfel, cei familiarizați cu scena modding-ului vor avea ocazia să vadă tileset-ul „Elven City” și „Lisa's Cloaks & Tabbards” (o versiune mai veche) puse la treabă cum





# A Dance with Rogues I

Excesul de conținut nepotrivit pentru tinerii cititori care încă mai cred în libidioul imens al unei simple berze mă obligă să-i rog să dea ușurel pagina și să nu-și întrebe părinții ce lighioană e aia „cybersecsul” și pe unde trăiește ea. Eu evit un mic proces, iar ei evită fanteziile erotice ale unei „modderițe” (Valine, pseudonimul de pe Neverwinter Vault) cu prea mult timp liber.

Cei care n-au dat bir cu fugiții (sau n-au fost fugăriți de cenzura părintească) vor instala un mod în care desfrâul și necuviința sunt la ele acasă. Timp de câteva ore bune vom savura povestea veselă (dacă ne-am împiedicat din întâmplare de un pumnal +3) sau tristă (marinarii ăia din port nu stau degeaba) a unei tinere fecioare de viță nobilă, fugărită de asasinii bătrânului său tată și batjocorită fără milă de un „salvator” mult prea zelos. Și fiindcă o doză de realitate este bine-venită oricând și oriunde, chiar și într-un fantasy, pregătiți-vă să vă împiedicați la tot pasul de Feții Libidinoși din Port, Zmeii Stăpânirii din Centru și, ca bonus, Punguțele cu Mulți Bani din Buzunarele Bogătaşilor de Pretutindeni. Tot în spiritul realismului, engleza victoriană a fost înlocuită cu verișoara ei mai bogată vorbită cu predilecție în cârciumi sau la școală. Garderoba S&M (Xena-like), nuditatea și miile de linii de text nerecomandate puriștilor completează tabloul.

În mod paradoxal, printre gemetele de plăcere ale tinerei domnițe și cele de frustrare ale gamerului asaltat de fanteziile „sandrabrowniene” ale Valinei, se întrezărește un modul excepțional cu un storyline bine încheșat și un gameplay pe măsură. Picată ca din senin într-o lume în care violența gratuită, preacurvia contra cost și râvnitul la bărbatul și/sau „portofelul” vecinei sunt la ordinea zilei, prințesa noastră pare osândită să rătăcească fără de țință pe calea pierzaniei. Dacă o va urma până la capăt sau își va regăsi virtutea pierdută, depinde numai și numai de obsedatul din spatele monitorului. Valine s-a achitat de datorie și a furnizat pârgurile necesare, lăsând la alegerea jucătorului modul în care acestea vor fi acționate. Absolut orice „obstacol” întâlnit în drum poate fi ocolit, sărit sau înțepat cu pumnalul până se dă la o parte. După puteri. Totuși, având în vedere că dialogurile sunt influențate serios de skill-urile sociale (ceea ce creează niște opțiuni interesante), v-aș sfătui să nu apelați la Soluția Finală (cuțitașul înfipt discret între a doua și a treia coastă) decât în cazuri de extremă urgență. Experiența provenită din kill-uri este

O șubă sexy face cât o mie de cojoace



insignifiantă și, ca în orice situație, o vorbă dulce sau o otheadă sugestivă pot da rezultate mult mai bune. Fiți avertizați, modulul este construit special pentru un personaj (musai feminin) cu oareșce experiență într-ale buzunăritului, adicătelea măcar câteva niveluri de rogue, deci concentrați-vă atenția asupra atributelor și skill-urilor care contează în meserie.

În concluzie, dacă v-ați săturat de luminile rampei și vreți să priviți lumea din umbră, A Dance With Rogues este alegerea perfectă. În fond și la urma urmei, un hoț fură, nu se înhăitează cu tot felul de eroi în armuri strălucitoare. Și dacă sunteți cuminiți și promiteți că aveți peste 18 ani, luna viitoare veți primi partea a doua.

■ cioLAN

Sunt naturale... săbiile?





# Jurnal City of Villains

## Lvl 18 brute LFT

Călare pe conexiunea de net ca Marțolea pe mătura superluminică, cu un plan de dominație a Universului bine pus la punct, contrar previziunilor sumbre ale colegilor, care-mi preziceau un viitor single player, am luat calea MMORPG-ului City of Villains. La început a fost Gonzo (vezi screenshot), dar nu l-a luat nimeni în serios. Mă întreb de ce. De trei ori pe zi, Gonzo se uita amenințător la Univers. De trei ori pe zi, Universul se tăvălea pe jos de răs. „Așa au început toți răufăcătorii”, s-a conșolat Gonzo, i-a arătat pumnul unui Mastermind slăbănog care se holba mut de uimire la lăcășelul verde ce se bălăngănea lasciv deasupra prohabului, a scuipat o panseluță care stătea ca proasta într-un colț al pușcăriei, a clămpănit de două ori din fălci și a trecut pe General, unde a răcnit din răsputeri „Lvl 2 brute looking for team”. Răspunsul nu a întârziat să apară. „Try Lvl 99 Clown looking for Circus, mate” și conexiunea a crăpat. De răs. Sfârșit.

Sfârșit? Nici pe departe. Răul nu moare niciodată. Ca pasărea Phoenix din propria-i cenușă, ca Superman din maldărul de Kryptonită expirată, ca Batman din mormanul de guano, Răufăcătorul a renăscut. Șistul

ani a rătăcit prin pustia „solo”-ului. În al unsprezecelea an de pribegie, a întâlnit



cristalin i-a fost tată și roca bazaltică mamă. Mai puternic și infinit mai fioros, Kiwi Bazalt era predestinat lucrurilor mari. Timp de zece

un „elite” bătrân care l-a făcut să uite și magma pe care-a supt-o de la mă-sa. Adică de la roca bazaltică. Trist și nemângâiat, Kiwi a căutat tovarășie. „Lvl 11 brute lft”. Tovarășie a vrut, tovarășie i s-a dat. Politețea nelegiuitorilor e lucrul Satanei. După ce șapte ani a umblat în căldășie cu o clică de ticăloși mai manierați decât Regina Angliei și mai politicoși decât cel

mai înrăit baptist, Kiwi a dat în patima beției, s-a pus pe cerșit și i s-a luat contul. Sau l-a pierdut la barbut. Răspunsul se pierde în negura timpului. Sau în ceața bahică...

Și totuși, până și

cea mai proclată progenitură a Satanei merită o a doua șansă. Kiwi a fost iertat și i s-a permis să calce pentru a doua oară în lumea celor vii. Întrebat despre planurile de viitor, Kiwi a declarat doar „Lvl 18 brute looking for team!”. Îl puteți găsi pe serverul Defiant. Bateți-l și vă va deschide. Noapte bună, gold farmeri...





# Jurnal World of Warcraft

## Funcționalitatea armurii la elfele contemporane

Iacătă, dragii mei, că rugile mele de jucător obsedat de WoW mi s-au îndeplinit și băieții de la LEVEL mi-au oferit o jumătate de pagină



pe lună pentru a vă povesti vouă ce mai fac prin Azeroth. Ei bine, viața mea digitală pe târâmurile mai mult sau mai puțin pastorale ale acestei lumi s-a schimbat dramatic. M-am decis, spre bucuria soțului, precum și a gildei din care fac parte, să renunț la trollul meu rogue și să joc personajul pe care intuiția îmi spune că majoritatea femeilor îl joacă – o elfă cu funcția de priest. Problema este că sunt unii oameni ca mine, de exemplu, care pur și simplu nu sunt făcuți pentru lucruri sfinte. Și astfel o întruclipez pe preafrumoasa Larael (doamne, I love undead!), o preoteasă care își lasă parohia să moară pentru că e pur și simplu prea distractiv să controlezi mental mobii răzbunători ca să te mai gândești și la bara de health a partenerilor din grup. În plus,



Larael asta poartă așa-numita armură Black Mageweave, un set de altfel nociv pentru unii jucători mai susceptibili la farmecele elfești, a căruia utilitate nu i-o pot înțelege nicicum: cine naiba merge la război în chiloți?! Se pare că eu. Așadar, concluzia este următoarea: eu cred că joc o clasă nouă, aceea a succubusului fără stăpân. Mmmm... ah!

■ Lara

## Eve Online Journal

Obsesia continuă. Sunt curios cât va mai dura. Hai să spun repede ce fac eu în Eve Online, pentru că sunt atât de multe posibilități. Momentan, am în jur de 18 milioane de skill-points, ceea ce nu e mult având în vedere că am contul de vreo trei ani. Frustrarea e mare, pentru că aș fi putut avea 40 de milioane... oricum,

mergem înainte. Ocupația mea de bază este să fac misiuni de level 4. E departe de aventuroasa viață de pirat sau de PVP în 0.0, însă consider că mai trebuie să stau un pic liniștit. Evident, am avut o viață aventuroasă de 0.0, până când am rămas fără niciun leu și nicio navă. Așa că stau în high-sec, într-un Zealot (Amarr Hac) și câștig

bani frumoși din misiuni. Avantajele sunt evidente. Pe lângă standing, care îmi permite să-mi fac un jumplone oriunde, câștig și suficient de mult pentru a-mi permite multe lucruri. Pe partea de training, încă un pic și Absolution-ul (Amarr Command Ship) din hangar va ieși în fine în spațiu, dotat cu arme tech 2 și „full faction setup” (pont pentru pirați). Evident că în curând voi schimba viața asta liniștită din Eve, inițial cu niște raiduri piraterești și ulterior voi intra probabil într-o organizație cu activitate mai intensă în low-sec. O să-mi pară rău de organizația din care fac parte momentan, pentru că sunt băieți de treabă. Plănuiesc și ei un POS în 0.0 și aș putea spune că în decurs de câteva săptămâni îl vor avea. Însă când vine vorba de PVP, sunt destul de... „retrași”. E clar că nu vor scăpa de el până la urmă și tocmai de-aia nu le prevăd un viitor prea strălucit. Însă cine știe!?

Ca un lucru interesant de care nu sunt mândru deloc, am fost și eu înșelat pentru prima dată în EVE, cu vreo 72 de milioane, dați pe niște seturi de bookmark-uri de la un necunoscut. E genul de lecție pe care cred că oricare dintre jucători o învață mai devreme sau mai târziu.

■ Locke





# Oldies and Goldies

Scopul acestui tutorial este obținerea unui calculator pe care se pot rula jocurile vechi. Din păcate, combinația DosBox și VDM Sound nu a funcționat în cazul meu, aproape fiecare joc având probleme cel puțin cu sunetul.

Fișierele pe care le menționez în acest articol le găsiți la adresele [www.level.ro/index\\_downloads.php](http://www.level.ro/index_downloads.php) sau [www.down.rdsbv.ro/level/](http://www.down.rdsbv.ro/level/), mai puțin sistemul de operare MsDos.

Pentru început, aveți nevoie de o licență pentru VMware, acesta fiind emulatorul pe care îl vom folosi. Această licență se obține de la adresa: <http://www.vmware.com/download/ws/eval.html>, ca și cea mai nouă versiune a software-ului. După completarea corectă a datelor, o să primiți pe adresa de e-mail numărul serial de evaluare care permite folosirea VMware timp de 30 de zile. Lansarea VMware-workstation-x.x.x.x.exe și instalarea programului nu ar trebui să ridice nicio problemă (next, yes, next, next, next, install, finish – cu bifarea opțiunilor corespunzătoare). Se pornește programul (wm1). În continuare, o să mă opresc la ce e mai important. Dacă știți ce faceți, puteți să vă abateți de la recomandările mele, dacă nu, atenție.

New virtual machine, custom, new, Microsoft Windows (windows 3.1), orice nume, dacă modificați calea default, să o țineți minte pe cea nouă, one, 32 MB RAM (nu

are rost mai mult pentru scopul acestui calculator virtual, dar nici mai puțin nu e indicat), bridget networking (dacă aveți driver-ele de DOS ale plăcii de rețea) sau none, create a new virtual disk, ide, 1 sau 2 GB ajung, bifați allocate disk space now, apăsați browse și selectați locația diskului virtual pe o partiție sau HDD care are minimum 1 sau 2 GB liberi. Cu asta am terminat prima parte, iar mașina virtuală creată ar trebui să apară în lista din stânga la favorites (wm2). Pentru o mică satisfacție se poate da un start, ca să vedeți o eroare cu "no bootable device was found". De remarcat existența Phoenix BIOS-ului.

## Mici ajustări

În cazul lipsei fizice a unității floppy, se apasă pe edit virtual machine settings, add, next, floppy drive, create a blank floppy image, finish. Ați ținut minte calea de la crearea PC-ului virtual? Este momentul să faceți o vizită acolo pentru editarea Windows 3.1.vmx. Deschideți fișierul mai sus pomenit în notepad de exemplu, căutați

**Cerințe : Windows XP pe host, conexiune la internet, minimum 256 MB RAM, kit MsDos 6.22 (floppy disk/ CD sau imagine ISO).**

„sound.virtualDev = "es1371"” și modificați es1371 în sb16. După această schimbare, nu mai este posibilă selectarea audio drive-ului în VMware audio properties.

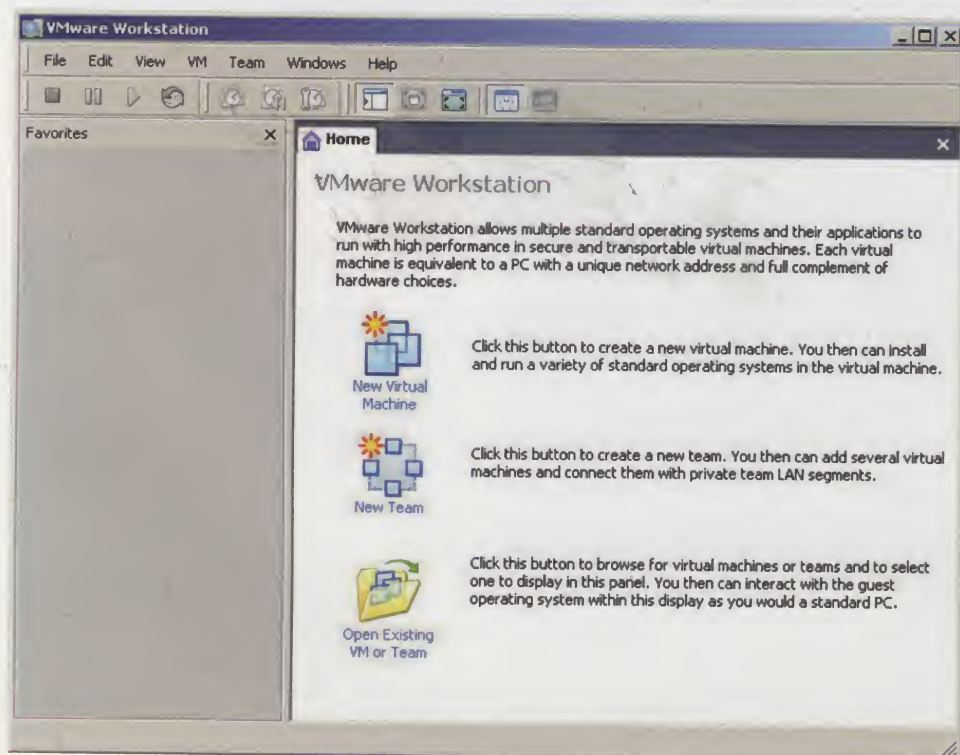
## Pregătirea HDD-ului pentru primirea datelor

Dublu clic pe floppy în fereastra principală, use ISO image, browse, selectați bootdisk.img. Start MsDos 6.22. Dacă nu ați umblat în BIOS, ar trebui să boot-eze de pe floppy și să apară prompterul a:\. Dacă nu apare, restart, BIOS, verificați să fie la boot option removable device pe primul loc. Pentru a interacționa cu dox boxul, se dă clic cu mouse-ul în fereastra respectivă după pornire. Cu Ctrl – Alt, mouse-ul revine în mediul Windows. După boot-are, la prompterul de mai sus (a:\) se tastează: fdisk. Apare o interfață care probabil vă este cunoscută, dacă nu, nu disperați. Apăsați: 1, 1, enter, enter, iar PC-ul se va restarta. Din nou, avem prompterul a:\. Tastați format c: și fiți siguri că faceți asta în mașina virtuală, nu într-un comand prompt Win XP. Introduceți un nume pentru HDD-ul proaspăt formatat și asta e tot. HDD-ul e gata să primească datele (stop machine, dublu clic pe floppy și reveniți la opțiunea originală – blank floppy image sau physical disk).

## Instalarea MsDos 6.22

Posesorii de dischete și unități floppy scapă cel mai ieftin, dar nu foarte ieftin. În cel mai bun caz, pașii pentru instalare sunt: insert disk 1, start machine, porniți setup-ul de la sine, cereți pe rând fiecare disk, introduceți-le, se iau automat. În cel mai rău caz, la fiecare dischetă trebuie: disk 1, eject, right click pe icoana de floppy din dreapta interfeței, disconnect. Se bagă discheta următoare în floppy: right click, connect. La fel și pentru ultimul disk.

Pentru cei cu dischete, dar fără unitate floppy: folosiți WinImage. Pentru obținerea de imagini pe HDD/CD după dischete (la un prieten care are floppy), se montează prima





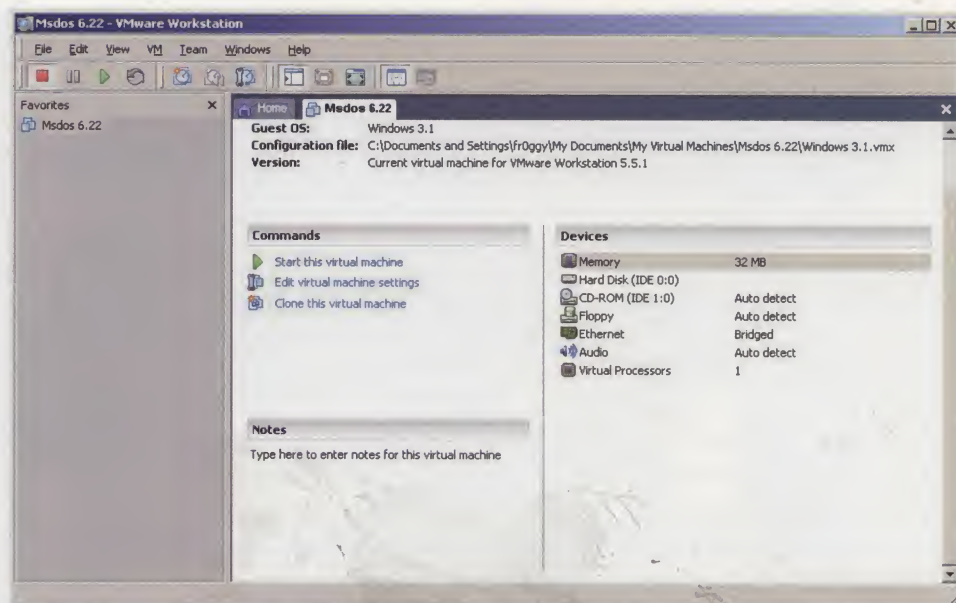
dischetă înainte de a porni MsDos box-ul (dublu clic pe floppy, use floppy image). PC-ul va boot-a de pe imagine, se pornește instalarea și se montează celelalte imagini cu right click pe icoana de floppy, ca mai sus.

Pentru cei care au DOS: 6.22 cd/iso după CD. Pentru cei cu CD, se bagă CD-ul în unitatea fizică, dublu clic pe CD-ROM (interfața VMware) și la use physical drive se selectează litera drive-ului fizic. Start machine, se intră în BIOS, se modifică la boot option astfel încât să fie CD-ROM drive-ul pe primul loc și se instalează. Pentru cei care au făcut imagine după CD-ul original, se montează în d-tools ISO-ul și în rest exact la fel ca mai sus, cu diferența că se alege cealaltă literă, corespunzătoare virtual drive-ului.

Pentru ca unitatea CD să fie vizibilă în DOS, se mai boot-ează o dată cu discheta/CD/ imaginea de DOS 6.22 în unitățile fizice corespunzătoare și va apărea o nouă opțiune 2, care va instala driver-ul de CD-ROM pentru MsDos. Pentru cei cu CD-ROM, nu uitați după instalare să intrați în BIOS, să modificați ordinea de boot-are. Dacă după instalare vă dă eroare de boot, înseamnă că nu e HDD-ul pe primul loc în BIOS. După ce ați făcut cele de mai sus, ar trebui să aveți suport pentru CD-ROM sub DOS și mouse. Dacă nu, am inclus în directorul respectiv un programel pentru mouse și un set de instrucțiuni pentru instalarea CD-ROM-ului.

## Instalarea driver-elor sunet

Montați utils.iso (fișierele ISO le-am obținut cu ajutorul programului ultraiso) ori în d-tools sau direct în VMware cu use iso image la CD-ROM. Cel mai bine e să vă obișnuiți cu folosirea d-tools, iar din interfața VMware să schimbați numai literele. Amândouă metodele sunt bune. La prompt scrieți d; cd creative, install. Urmați pașii de instalare. La final, se apasă F10, pentru restartare. După restart, verificați dacă merge. cd sb16, diagnose și urmați pașii de acolo. În majoritatea cazurilor, din păcate midi-ul nu o să



funcționeze. Este o problemă de emulare Windows.

Acum ar fi bine să testați un joc, să vedeți dacă totul e bine. Montați games.iso. Tastați d; dir. Puteți să încercați un Quake: cd quake106, install. După terminarea instalării, o să pornească automat. Dacă totul este bine, o să meargă perfect, cu tot cu sunet (wm3).

Alt joc, cu un mod de instalare diferit. d: cd carma, dosinst, după instalare va trebui dat un setup din directorul jocului pentru setare sunet și pornit jocul (wm4). Cu mici variații, cam așa o să decurgă toate instalările de jocuri sub DOS. În utils.iso este un utilitar, vc, asemănător cu Norton Commander, care o să vă facă viața mai ușoară. Am inclus acolo și rar-ul de DOS și ace-ul care are GUI (graphical user interface). Jocurile pe CD-uri se pun în unitate și se setează litera corespunzătoare în opțiuni, iar dacă vreți să le protejați, e mai simplu și mai sigur să le faceți ISO și să le folosiți cu d-tools.

Partea cea mai bună la VMware este că dispune de un utilitar numit VMware player, care este free for use. Chiar după expirarea licenței de test, puteți continua să rulați dos

box-ul din el (wm5). La lansare, o să ceară calea către vmx-ul respectiv. Pentru schimbarea literei CD-ROM-ului/calea către ISO, va trebui să editați manual fișierul vmx, care este un simplu text.

Pentru ISO:

```
ide1:0.fileName =
"C:\dos\img\games.iso"
ide1:0.deviceType = "cdrom-image"
```

Pentru CD-ROM:

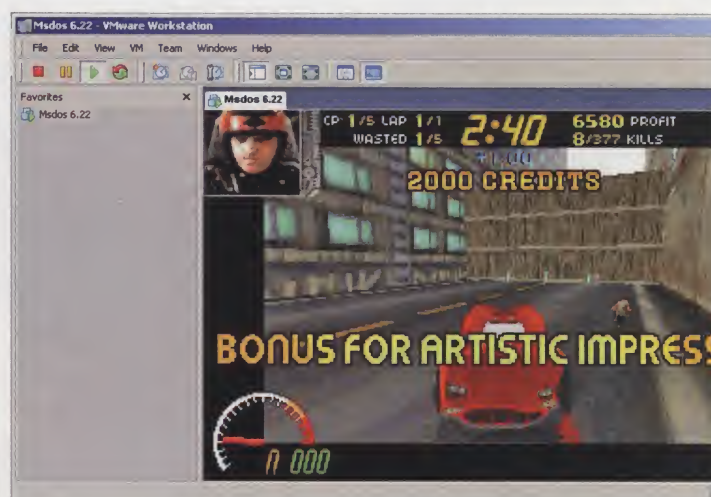
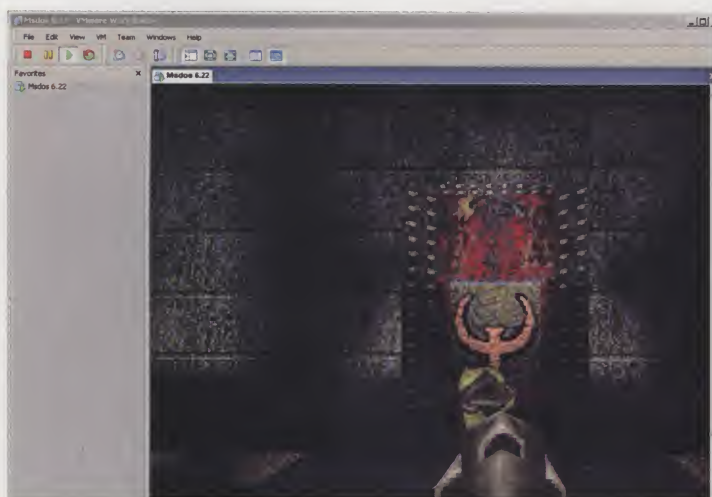
```
ide1:0.fileName = "F:"
ide1:0.deviceType = "cdrom-raw"
```

Ca să nu aveți probleme cu rezoluția, playerul rulând nativ în rezoluția SO-ului, trebuie adăugat în fișierul vmx:

```
gui.fullScreenAtPowerOn = "TRUE"
```

Asta ar fi tot. Ca o notă, probabil că unele jocuri încă o să vă facă probleme. Pentru ele, vă invit la o discuție pe forumul [www.level.ro](http://www.level.ro), unde probabil o să pot acoperi mai mult material decât este prezentat în acest articol.

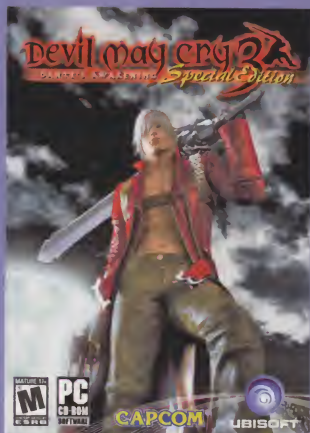
■ Fr0ggy







CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă jocul Devil May Cry

Ce joc va produce studioul Ubisoft România pentru PS3?

- a. Blazing Angels ☐
- b. Assassin's Creed ☐
- c. Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent ☐

Nume, prenume

Str.  Nr.  BL.  Sc.  Ap.

Localitate  Cod  Județ

Telefon  e-mail

Răspunsul îl găsești în rubrica de știri din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,  
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2006.

**THRUSTMASTER®**

CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă un Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force Gamepad

Care este nota primită de jocul Safecracker?

- a. 2,1 ☐
- b. 8,5 ☐
- c. B+ ☐

Nume, prenume

Str.  Nr.  BL.  Sc.  Ap.

Localitate  Cod  Județ

Telefon  e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Safecracker din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,  
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2006.



CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu Aeon Flux

Cine este regizorul filmului Aeon Flux?

- a. Phil Hay ☐
- b. Paterson Joseph ☐
- c. Karyn Kusama ☐

Nume, prenume

Str.  Nr.  BL.  Sc.  Ap.

Localitate  Cod  Județ

Telefon  e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul Aeon Flux din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,  
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2006.





CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă un joc World of Warcraft + un gamecard de 60 de zile

Care este armura purtată de Larael?

- a. Deathmist ☐
- b. Zul'Gurub ☐
- c. Black Mageweave ☐

Răspunsul îl găsești în jurnalul World of Warcraft din acest număr al revistei.

Nume, prenume	<input type="text"/>								
Str.	<input type="text"/>	Nr.	<input type="text"/>	BL.	<input type="text"/>	Sc.	<input type="text"/>	Ap.	<input type="text"/>
Localitate	<input type="text"/>		Cod	<input type="text"/>		Județ	<input type="text"/>		
Telefon	<input type="text"/>		e-mail	<input type="text"/>					



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2006.

# Câștigătorii lunii iulie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Ghost Recon: Advanced Warfighter a fost câștigat de către Paraschiveanu Vlad-Bogdan din Ploiești.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Half-Life: Episode One a fost câștigat de către Albescu Radu din Rucăr.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul World of Warcraft și gamecard-ul de 60 de zile au fost câștigate de către Florescu Ștefan Sebastian din Craiova.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Popa Radu Dorin din Cluj-Napoca a câștigat un Firestorm Digital 3 Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Pădurea spânzuraților: Dragomir Dragoș-Alin din Ostroveni, Filip Vlad Ionuț din Cărbunari, Păun Ciprian Andrei din Drobeta Turnu-Severin, Bandacu Răzvan din Brăila, Ionescu Cristian-Sorin din București.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana\_calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158).







PlayStation®Portable

# Miami Vice – The Game

Este interesant cum încet, încet, jocurile pentru PSP devin din ce în ce mai interesante și mai atractive. Să luăm de exemplu GTA: Liberty City Stories, care pe mine m-a surprins, pentru că mă așteptam la ceva asemănător mai mult lui GTA 1 pentru PC. La fel, jocul de față este, în modul său special, surprinzător de interesant. Nici măcar nu-ți dai seama când, misiune după misiune, te trezești la final și nu-ți vine să crezi. Evident, jocurile pentru PSP au dezavantajul că sunt relativ scurte, iar Miami Vice nu iese din acest obicei. Jocul este inspirat din filmul cu același nume din 2006 și nu din seria din anii '80, lucru care se poate observa încă de la început. Fizionomia personajelor este apropiată de cea a actorilor de film, însă, din păcate, vocile

nu. Jocul vă va pune fie în pielea lui Sonny Crockett, fie a lui Ricardo Tubbs, doi polițiști de la divizia anti-drog care lucrează sub acoperire. Scopul este evident: de a ajunge cât mai departe pe scara socială a magnaților drogurilor, pentru a-i aduce în fața justiției. Însă, ca de obicei, lucrurile nu merg cum ar trebui. Misiunile te vor purta prin tot felul de decoruri tare drăguțe, care nu știu sincer dacă seamănă sau nu cu zona Miami Vice, însă cel puțin dau impresia. Misiunile variază, de la cele în care salvezi informatori din mâinile Mafiei până la misiuni în slujba Mafiei, toate având un punct comun, și anume un consum ridicat de muniție. Perspectiva este oarecum 3d person, deși poziția camerei este variabilă, care oricum este mult mai potrivită, zic eu,

decât cea 1st person, pentru PSP cel puțin. Chiar și așa, rămân dificultățile legate de modul de control în shooter-ele pe console. Însă, până la urmă te obișnuiești și mergi mai departe, mai ales dacă ai experiență. Aș putea spune că Miami Vice este un joc mediu spre bun, pe care îl recomand oricărui călător pe șinele patriei, la vagonul restaurant de pe rapid (intri mai ușor în pielea personajului).

■ Locke

- **Producător** Rebellion
- **Distribuitor** Vivendi Games
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PSP oferită de Best Distribution,  
Tel. 021-408.30.90



# World Tour Soccer 2

Fotbalul o duce mai bine ca niciodată. Are vedete, spectacol și fani. Aceștia din urmă se așteaptă să întâlnească acest sport pretutindeni și în cantități cât mai mari, iar producătorii de jocuri video nu se lasă rugați de două ori. World Tour Soccer reprezintă o ofertă inteligentă pentru că refuză să se bată cu concurența pe terenul ei. El evidențiază altceva, și anume diversitatea de moduri de joc, unele fiind practic mini-game-uri în care scopul clasic al fotbalului este înlocuit de tot felul de condiții de victorie. Strângem puncte, avem și ce să cumpărăm cu ele, însă un lucru lipsește. Echipele de club. Deranjează? Absolut deloc, vorbim doar de un joc de

PSP, unde contează mai puțin cu cine, important fiind cum.

Meciurile se desfășoară într-un ritm alert, iar fazele spectaculoase nu se lasă așteptate după ce te obișnuiești cu controlul și mecanica jocului. Mici probleme mai sunt cu AI-ul, care nu este într-o formă de excepție, dar și cu coechipierii tăi, dintre care portarul o face mai lată decât toți și reușește să-l pună chiar și pe Carlos într-o lumină bună. La partea grafică s-a făcut un pas înainte și World Tour Soccer 2 contribuie și el la impresia bună pe care o lasă aspectul jocurilor de pe PSP. În schimb, la sunet nimic notabil nu a apărut față de primul sezon, atât la comentariu, cât și la atmosfera de ligă secundă din tribune. World Tour Soccer 2 în varianta pe PSP are marele avantaj de a ne oferi sportul



rege oriunde ne-am afla și marele dezavantaj de a nu fi singurul joc care face acest lucru, World Soccer Winning Eleven 9, 2006 FIFA World Cup și în curând FIFA 07 având același scop. În concluzie, dacă nu ții neapărat să ai în colecție toate simulatoarele (mai mult sau mai puțin) fotbalistice, vei supraviețui și fără WTS2.

■ Rzarectha

- **Producător** Sony
- **Distribuitor** Sony
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PSP oferită de Best Distribution,  
Tel. 021-408.30.90





# Forbidden Siren 2

## Uite luna, uite faru'...

Pe zi ce trece, pe măsură ce inbox-ul mi se umple cu filme cu emisiuni de la *japaneji*, cu toată muzica lor leșinată și cu mașinile lor de dansat, mi se schimbă din ce în ce mai mult părerea despre ei. În rău!

Dar mai scot din când în când câte un joc care mă lasă cu gura căscată și nu pot face altceva decât să-mi scot pălăria și să le mulțumesc pentru cultura lor milenară, pentru codul lor de onoare, pentru sushi și pentru Kazushi Sakuraba. Îmi aduc și acum

aminte de o noapte de Devil May Cry 3, terminat cap-coadă, fără nici măcar o pauză de țigară. Trebuie să recunoaștem că, ce-i al lor, e al lor...

Acum a venit Forbidden Siren 2, un joc pe care, ca să îl înțeleg, a trebuit să citesc o grămadă despre prima sa parte.

### Insula, farul și sirena

Cu toate că mințile voastre bolnave deja își imaginau o insulă populată cu sirene gălbejite care dădeau din coada lor de lostrice pe sub nasul unor samurai nădușiți, trebuie să vă dezamăgesc amarnic. Sirena este ustensila aceea care îndepărtează vasele rătăcite pe furtună de bolovanii risipiți aleator prin mările și oceanele globului. Sirena de pe această insulă însă doar anunță momentele în care spiritele rele își fac apariția și își cer ofrandele aduse de muritori.

Într-o noapte, o barcă încărcată cu o gașcă de tineri naufragiază pe această insulă, iar fiecare este aruncat într-o parte a ei și trebuie să iasă la șosea. Problema este că fiecare are câte o problemă cu capul și trebuie să treacă peste anumite sechele. Un element care le este comun este sightjacking-ul. Din nefericire, limba română nu poate acoperi într-un singur cuvânt acest concept și trebuie explicat un pic mai pe larg. Fiecare dintre tineri poate să-și arunce conștiința în neant și să privească prin ochii dușmanilor sau prin cei ai aliaților. Evident, acest lucru ajută la evitarea anumitor întâlniri nedorite. DAR!!! Cel mai mult și mai mult, acest furt al vederii îl ajută pe unul dintre ei, care este un pic mai special. Acesta este aproape orb și este pretutindeni acompaniat de câinele său însoțitor. Ei bine, cu această ocazie, el a redescoperit lumina și poate vedea prin ochii câinelui. Doar imaginați-vă că trebuie să controlați un personaj prin privirea cuiva de la nivelul genunchilor, care sare peste obstacole, o ia înainte sau întoarce capul după diferite zgomote. Genial!

Un adventure în toată regula, jocul vă dă multe bătăi de cap până treceți de la un nivel la altul. Dar, din nou, *japaneji* ne mai trăsesc cu altceva decât suntem obișnuiți. Nu trebuie să căutăm în cinci mii de sertare după cheia de la ușa din spate, ci să ne folosim de sightjacking, de puterile monștrilor care cumva ne sunt aliați și de amintirile colective ce par a fi o conștiință comună tuturor. Cântecul pe care unii dintre ei le-au auzit în

copilărie de la bunica par a-i ajuta pe alții, iar o ușă pe care unii dintre ei au neglijat să o deschidă într-un capitol anterior le pune bețe în roate celor care le calcă pe urme.

### Povestea continuă

Cu toate că firul epic deconspiră, pe parcursul întregului joc, o mare parte din catastrofa ce a lovit insula, nici până la sfârșit nu ne dăm seama ce se întâmplă, *japaneji* lăsând loc de va urma. Pentru a intra un pic în atmosfera jocului, vă recomand să mergeți și pe site-ul făcut la mare artă, care vă va arăta despre ce este vorba. Nu ezitați să tastați [www.forbiddensiren2.com](http://www.forbiddensiren2.com) și, mai ales, dați boxele tare.

■ Koniec

- **Producător:** In-house
- **Distribuitor:** Sony
- **Ofertant:** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution  
Tel. 021-408.30.90





# HARDWARE

## ASUS PG 191

### Un vis devenit realitate

Mai noile acțiuni gameristice în care cei de la ASUS se implică din ce în ce mai mult și faptul că și România este pe lista participanților nu fac decât să ne bucure că nu au rămas cu spatele descoperit. Pe lângă lista destul de largă de produse deja existente destinate strict gamerilor, acum ASUS mai adaugă unul nou în portofoliu. Este vorba de acest monitor LCD super dotat, de 19 țoli format 4:3. PG 191 este special din toate punctele de vedere. El oferă o imagine incredibilă și, datorită unui ratio de 800:1 în ceea ce privește contrastul, vă puteți descurca excelent chiar și în jocurile unde pe alocuri acțiunea este purtată în spații foarte închise și unde lumina nu este chiar din belșug. Pentru că este vorba de un monitor cu pretenții și știm că prietenul cel mai de preț al unui monitor LCD este timpul de răspuns, putem vorbi de o valoare de doar 2 milisecunde măsurate în modul gray to gray. Oricum, la această valoare chiar și cel mai antrenat ochi nu cred că va depista urme de delay. Așadar, avem de-a face cu o adevărată piesă de rezistență când vine vorba de jocuri în care acțiunea se petrece la viteze foarte mari. Câteva îmbunătățiri observăm și la capitolul design: există foarte multe butoane care, spre deosebire de cele de la un monitor obișnuit, sunt sensibile la atingere. Dacă nu ar exista acele mici pictograme, aproape că nici nu ne-am da

seama unde se află acestea. Pentru a fi siguri că ați apăsato butoanele care trebuie, la fiecare atingere a lor se generează un sunet, care inițial este bine-venit, însă după un timp mai lung de butonat printre ele, acel sunet poate deveni uneori enervant.

Printre dotările standard ale monitorului se numără câteva elemente ce sporesc într-o oarecare măsură confortul jucătorilor. Chiar deasupra monitorului există încorporat un mini webcam, cu un senzor de 1,3 megapixeli, iar dacă sunteți un fan al programelor de chat, va trebui să renunțați la a mai tasta în prostie și să apelați la convorbirile audio încurajate și de un microfon, de asemenea încorporat.

Designul său mai deosebit se datorează și sistemului audio 2.1 pe care îl posedă. Dacă până acum ne plângeam de calitatea nesatisfăcătoare a speaker-elor incluse în monitoare, ASUS PG 191 dispune în piciorul său de susținere și de un subwoofer. Puterea difuzoarelor nu este foarte mare, însă acest lucru vă mai scutește de a mai ține prin preajmă o pereche de căști sau un sistem audio montat pe birou.

În partea din spate atât pe baza monitorului, cât și pe laturile acestuia să găsește câte un panel cu connectori. Acestea ne oferă posibilitatea de a conecta monitorul la PC fie prin DVI, fie prin D-Sub. Pe una dintre laterale se află un set de conectori audio pentru a conecta o pereche de căști atunci când nu doriți să deranjați, iar pentru a vă scuti de drumuri du-te vino



la PC, tot aici găsiți și un hub USB 2.0 cu 3 porturi.

Fiind vorba de un monitor pentru PC, utilizatorii pot să facă și alte activități, cum ar fi navigarea pe internet sau vizualizarea de poze și filme. Din acest motiv, cei de la ASUS au stabilit pentru fiecare dintre aceste activități câteva preset-uri cu privire la imagine și sunet. În acest sens, există modulele game, night view, scenery sau theater pentru imagine și fighting, strategic, theater, music și standard pentru sunet. Acum nu vă rămâne decât să vă alegeți modul în care lucrați și să vă bucurați de o nouă aventură audio-video.

► **Ofertant:** ASUS România

► **Telefon:** N/A

► **Preț:** 250 EURO

## Samsung

### Sensory Pleasure NV3

#### Ultra portabilă, ultra dotată

Adevărul este că pe zi ce trece noi devenim tot mai pretențioși cu toate gadget-urile ce apar în jurul nostru și producătorii sunt forțați să lanseze pe piață tot timpul produse noi și interesante. Și această cameră foto digitală a fost influențată de acest fenomen. NV3 este o adevărată bijuterie: arată bine, este foarte elegantă și mă mir că nu pocnește de câte facilități ascunde carcasa metalică. Pentru că se cere tot timpul calitate, cei de la Samsung au inclus un senzor CCD care, deși nu pare, are 7,2 megapixeli. Nici de funcția de zoom nu ne putem plânge: 3X pentru zoom-ul optic și 15X pentru cel digital. Fiind o cameră foto destul de mică și de ușoară, realizarea unor fotografii în condiții mai puțin optime are ca rezultat de cele mai multe ori niște imagini neclare sau mișcate. Așadar, activând funcția ASR (Advanced Shake Reduction), fotografiile vor fi mult mai clare și

mult mai vii. Pentru cei cu mai puțină experiență în domeniu și care vor totuși să se bucure de amintirile din vacanțe, camera dispune de un buton din care se pot alege până la 11 moduri de fotografiere. În funcție de modul ales, soare, zi sau noapte, portret sau peisaj, camera setează automat parametrii optimi de fotografiere. Camera dispune de un acumulator destul de mic, însă acesta poate fi încărcat fie de la priză, fie la portul USB al unui PC.

În afară de fotografii excelente, Samsung NV3 oferă posibilitatea de a înregistra și clipuri video în format MPEG4. Rezoluția maximă a clipurilor poate fi de 720 x 480 în modul TVD cu un număr de 20 de fps-uri, iar în modul VGA (640 x 480) cu o rată de 30 de fps-uri. Un merit deosebit în acest ansamblu îl are și display-ul camerei, de 2,5 inch. Aceasta este singura modalitate de a vizualiza ce anume dorim să fotografiem sau să filmăm.

► **Ofertant:** DECK Computers International

► **Telefon:** 021-434.34.00

► **Preț:** 260 EURO (fără TVA)





## Sony DCR SR90 Camcorder

**Mai multă imagine, mult mai simplu de stocat**

O nouă găselniță marca Sony și-a făcut de curând apariția pe piață. Despre celebrele lor camere video cu înregistrare pe bandă sau direct pe DVD am mai povestit. Ceea ce este o noutate la acest model de cameră video este hard diskul de 30 GB ce este folosit pentru stocarea informațiilor. La fel ca și în cazul înregistrării direct pe DVD, și această cameră cu HDD folosește compresia MPEG2 pentru a stoca informațiile. Având posibilitatea de a înregistra cu un bitrate variabil, se poate ajunge ca întreg HDD-ul să stocheze până la 21 de ore de film. Avantajul stocării pe acest tip de suport este comoditatea. Nu mai este cazul să vă mai faceți griji că ați rămas în pană de casete sau discuri, iar informația se transferă mult mai rapid pe un PC de exemplu. Camera DCR SR90 a rămas fidelă lentilelor Carl Zeiss, iar în spatele lor se ascunde un senzor CCD de 3,3 megapixeli. Zoom-ul optic atinge valori maxime de 10x, în timp ce în modul Digital se poate ajunge și până la 120x. Înregistrarea se realizează în format widescreen 16:9, fapt avantajat și de ecranul său lat LCD hibrid de 2,7 inch.

► Ofertant: Fleming Computers ► Telefon: 021-08008 CMIPO (225572)

► Preț: 1399 RON (cu TVA)



## ASUS Silent Square

**Puternic și foarte silențios**

Deși anotimpul verii e pe terminate, totuși temperaturile mari încă persistă, iar dacă vă numărați printre norocoșii care și-au luat sau au în plan să își monteze în computer un procesor nou, cu ceva mai multă putere, automat va fi nevoie și de un sistem de răcire pe măsură. Cei de la ASUS au produs un cooler extrem de silențios ce poate fi montat pe orice procesor, însă cu precădere cele vizate sunt AMD și mai noile Intel Core 2 Duo. Cooler-ul are în componență nu mai puțin de 10 heat-pipe-uri ce au rolul de a conduce temperaturile mari dinspre procesor spre marginile cooler-ului. În mijloc, ventilatorul de 9 cm are un număr de rotații foarte mic, suficient cât să asigure un debit de aer proaspăt.

► Ofertant: ASUS România ► Telefon: N/A ► Preț: 169 RON



## KWorld

### 1680 LCD TV Box

**Cu cât mai multe canale, cu atât mai bine**

Noua generație de TV Box-uri de la KWorld confirmă pe deplin toate așteptările noastre. Pe lângă un design mult mai atrăgător, produsul se bucură și de un adevărat arsenal de noutăți software și hardware. După cum bine știți, un TV Box nu necesită prezența unui PC pentru a funcționa, el putându-se conecta direct la orice monitor sau alt device care dispune de o intrare D-Sub. În afara posturilor TV recepționate pe antenă sau cablu, KWorld 1680 LCD TV Box poate primi semnal video și din alte surse cum ar fi DVD playere sau camere video. Rezoluția maximă pe care o poate afișa este de 1600 x 1200 în format 4:3 sau 1680 x 1050 în format wide. Dacă totuși doriți să implicați și un PC în configurație, mulțumită funcției de picture in picture, se poate lucra și pe calculator și se pot urmări și posturi TV. Nici telecomanda nu a scăpat de atingerea unui designer. Acum are o ergonomie mai bună și accesul la butoanele „principale” se face fără probleme.

Scanarea canalelor se face într-un timp foarte scurt și, datorită faptului că știe toate normele Pal sau NTSC, toate canalele de pe cablu au fost recepționate fără probleme.

► Ofertant: Ultra PRO Computers ► Telefon: 031-402.22.92

► Preț: 87 USD (fără TVA)



## Sony VPL-ES3

**Imagini strălucitoare de mari dimensiuni**

Încet, încet, prețurile scad, iar calitatea crește vertiginos. Cam aceasta este tendința în segmentul proiectoarelor pentru acasă. În această clasă putem include și modelul VPL-ES3 de la Sony, deoarece dispune de suficiente elemente încât să poată fi folosit pentru un home cinema. Are un preț acceptabil, un zgomot foarte redus și o strălucire de 2000 ANSI lumini. Rezoluția nativă este 800 cu 600, însă dacă se insistă cu valori mai mari, acestea vor fi redat interpolate. Fiind un model de „casă”, era obligatoriu să dispună de o serie de conectori video auxiliari pentru a permite captarea de semnal video și din alte surse. Proiectorul este prevăzut cu o telecomandă cu ajutorul căreia se pot face modificări la diverse opțiuni din meniu.

► Ofertant: Fleming Computers ► Telefon: 021-08008 CMIPO (225572)

► Preț: 2999 RON





## Saitek P440 Force Feedback Wheel

**Dacă volan nu e, nimic nu e**

Este foarte interesant cum un device de acest gen îți poate schimba o părere despre un joc în doar câteva secunde. E suficient să nimerești un device extern mai puțin performant sau incompatibil cu cel mai nou joc pe care abia așteptai să îl rulezi și s-a dus totul pe apa Sâmbetei. Acest gen de impresii nu apar dacă rulezi jocurile, în special pe cele automobilistice, cu un astfel de volan Saitek. Noutățile pe care le oferă sunt destul de numeroase, însă sunt mai degrabă chestii care țin de fineturi și ergonomie și nu de „adăugarea” propriu-zisă de elemente noi. De exemplu, butoanele de acțiune, amplasate pe volan, sunt mult mai la îndemână, ele putând fi foarte ușor acționate cu ajutorul degetelor mari. He, he, să nu vă distrag totuși atenția de la adevărata „problemă”: Force Feedback-ul. Este un element foarte important, care se simte incredibil de „tare” la acest volan P440. E suficient să fii implicat într-un accident major și deja simți efectele pe care probabil le-ai simți și într-o mașină reală. În orice caz, dacă nu dorim să fim foarte duri și să transpirăm din abundență controlând „covrigul”, există posibilitatea de a regla puterea „forței”.

Pedalele însă sunt complet diferite față de alte kit-uri automobilistice, cel puțin din punct de vedere al designului. Din punct de vedere al funcționalității, totul pare în regulă și la acest capitol.

- **Ofertant:** PC Coolers
- **Telefon:** 021-323.99.49
- **Preț:** 59 EURO (fără TVA)

## Turtle Beach Audio Advantage Micro

**Noi experiențe surround**

O placă de sunet externă este o alegere excelentă pentru cei care ori nu au o placă de sunet în PC ori cea pe care o au e de-a dreptul jenantă. Soluția propusă de cei de la Turtle Beach este una foarte practică, foarte utilă și foarte mică. Deși nu depășește dimensiunile unei cutii cu chibrituri, această placă de sunet pe USB poate oferi o experiență audio 5.1 deosebită. Conectarea sistemelor audio se poate face fie în modul clasic, analogic, fie digital.

- **Ofertant:** Elsaco Electronic
- **Telefon:** 021-327.72.44
- **Preț:** 28 EURO (fără TVA)



## Empire M2

**„Zgomot” în format micro**

Portabilitatea câștigă din ce în ce mai mult teren. S-au creat și se vor crea în continuare dispozitive numai bune de folosit în excursii și care pe alocuri le pot înlocui cu succes pe cele pe care le putem utiliza doar acasă. Eh, nu e cazul acestui sistem 2.0, la care am fost plăcut impresionat de claritatea sunetului. Fiind foarte mic, gama de frecvențe joase lipsește aproape cu desăvârșire, însă reglat la un volum mai mic, poate impresiona destul de ușor. Puterea maximă este de doar 6 wați RMS, iar răspunsul în frecvență este cuprins între 65 Hz și 20 KHz. În drumeții, acest sistem audio poate fi susținut chiar și de curentul oferit prin intermediul unui port USB.

- **Ofertant:** IT Direct
- **Telefon:** 021-320.54.62
- **Preț:** 65 EURO (fără TVA)





## TRENDnet TPE-224WS

### O rețea mare, cu un „core” deștept

Managementul unei rețele de calculatoare ce are tendința de a crește foarte repede poate pune la un moment dat foarte multe probleme. Pentru 3-4 calculatoare legate între ele nu e mare lucru, însă, când vorbim de 30-40 sau mai multe PC-uri, deja este o altă situație. Fără câteva switch-uri mai deștepte care să pună la dispoziție o armată de opțiuni și setări, se poate alege praful de toată această „reuniune” de PC-uri. Modelul TPE-224WS de la TRENDnet este în stare să mențină conexiunile a maximum 26 de calculatoare în cele mai bune condiții. Din păcate, doar două dintre ele pot realiza o conexiune cu switch-ul de 1000 Mbps, restul rezumându-se la rate maxime de până la 100 Mbps. Managementul switch-ului se poate face și printr-o interfață web, aplicând mult mai ușor anumite reguli de securitate, viteză sau control asupra fiecărui port în parte. TRENDnet TPE-224WS se bazează pe metoda Store and Forward, iar pentru a realiza acest lucru dispune de un buffer de 4 MB de memorie. Topologia recomandată pentru o funcționare eficientă a acestui switch este cea de tip stea.

- Ofertant: Depozitul de Calculatoare
- Telefon: 021-113.78.62
- Preț: 148 EURO (150 RON TVA)

## Kondix KE-101 512MB FM

### Eh, simplu..., „MP3 la ureche”

Oricât ar părea de banală această idee, cred că numărul celor care s-au gândit să facă așa ceva este foarte mic. O pereche de căști fără fir, fără microfon, fără dureri de cap, doar cu un player MP3 și un radio FM încorporat. Ingenios, nu? Prin însăși construcția lor, căștile sunt obișnuite, pot fi folosite în orice condiții și nu vă fac să arătați ciudat. Deși sunt destul de mici și de ușoare, tot ansamblul este inclus în carcasa lor. Dacă recepționarea posturilor de radio nu e mare filozofie, să vedeți ce o să vă mai schimbați părerea când vă zic că, în interior, există o memorie de 512 MB, numai bună de încărcat cu MP3-uri. După cum probabil era de așteptat, căștile au un conector USB, prin intermediul căruia i se pot accesa „resursele”. După părerea mea, foarte mulțumiți cred că vor fi și cei care mai obișnuiesc să poarte ochelari, fie ei de vedere sau de soare. Datorită modului în care e realizat sistemul de prindere, acesta nu creează disconfort când sunteți nevoiți să apelați la ochelari. Am vorbit de toate, dar nu am zis nimic de sunet. Adevărul e că nici nu prea am ce spune. Este OK, nu țiuie, nu bârăie, acoperă o plajă destul de mare de frecvențe. Per totul, lucrurile stau foarte bine, mai ales dacă veți citi și rândul de jos, cel cu prețul :).

- Ofertant: XData ► Telefon: 0268-33.33.49 ► Preț: 160 RON



## FPS Booster X3

### Un surplus de energie bine-venit

De cele mai multe ori, goana jucătorilor împătimiți după frame-uri din ce în ce mai multe era sortită eșecului, din diferite motive. Performanțe grafice pot fi obținute prin suplimentarea numărului de plăci video ce pot fi „legate” în modul SLI sau CrossFire. Totodată, această suplimentare de putere grafică crește considerabil și energia consumată de PC. Astfel, s-a constatat că o sursă de 3-400 de wați nu poate face față unui astfel de consum și în cele mai multe cazuri era obligatorie și achiziționarea unei alte surse mai puternice, cu un cost mult mai mare.

Pentru a evita astfel de situații atât de costisitoare, a apărut ideea adăugării în sistem a unei surse secundare de curent, fără a mai fi nevoie să umblăm la cea veche. Ea s-a materializat foarte ușor sub forma unei surse de dimensiunile unei unități optice, care necesită doar montarea într-un bay de 5,25 și poate asigura PC-ului o putere suplimentară, maximă de 300 de wați. Acest „booster” de extra putere dispune de propriul său sistem de răcire foarte silențios și conferă un aspect mai deosebit carcasei datorită unor inserții luminoase albastre în panoul său frontal.

- Ofertant: Darer Prescom ► Telefon: 0259-34.24.31 ► Preț: 279 RON



## Adaptor Touch Electronic

### Ingenios, nu?

Vi s-a întâmplat vreodată să folosiți un device care pentru simpla lui funcționare era obligatoriu să fie conectat la un port USB? Nu mă refer la cele care folosesc această „portită” pentru a transfera date, ci pentru a „păpa” ceva din cei 5 volți pe care îi oferă atât de darnic acest port. Există chiar foarte multe dispozitive de acest gen și la un moment dat chiar devin enervante. Chiar dacă vorbim de un simplu player MP3, din moment ce l-ați pus la încărcat la USB, evident, nu îl mai puteți folosi, că deh, sistemul de operare s-a și „atașat” de el. O soluție independentă care nu necesită pornirea PC-ului și care poate oferi exact aceiași 5 V necesari atâtor device-uri este acest adaptor de priză prevăzut cu un conector, ați ghicit, USB. Cu ajutorul lui, se poate reîncărca orice dispozitiv, ca și până acum, ba mai mult, acel player MP3 poate fi folosit în continuare în timp ce acumulatorii săi sunt încet, încet hrăniți cu lingurița.

- Ofertant: Seaktron ► Telefon: 0241-56.77.50 ► Preț: 5 EURO (5 RON TVA)





## Comunicații perfecte

Orice viețuitoare de pe acest Pământ folosește sunetul ca mijloc de comunicare. El a fost și încă este la baza dezvoltării speciei omenești. Fără comunicarea verbală între semenii, întregul proces ar fi fost extrem de încetinit. De când se știe omul pe acest Pământ, el a folosit acest mijloc de comunicare în special pentru învățare. În acest fel, informația poate circula mult mai repede și între mai mulți indivizi. În timp, au apărut și instrumente care să permită sunetului să fie utilizat și în alte scopuri. De exemplu, în muzică, în comunicațiile la distanță etc. Dorința omului de a dezvolta acest subiect era atât de mare, încât au apărut și primele aparate de generat sunete, așa-numite instrumente. Felul în care acestea sunau și modul în care se puteau combina tonalitățile au dat naștere altor și altor idei. Una dintre cele mai mari realizări în acest domeniu a constat în posibilitatea de a capta sunetele, urmând ca acestea să poată fi rediate identic. Cele mai în vogă mașinării de acest tip au fost cutiuțele muzicale. Acestea aveau în componență un cilindru care făcea ca, prin mișcarea sa de rotație, să se lovească anumite „lamele” metalice construite la dimensiuni diferite și care produceau sunete diferite. În acest fel, se puteau crea melodii ce puteau fi rediate de nenumărate ori. În decursul anilor, au mai apărut și alte aparate de generat și înregistrat sunetele, cu fel și fel de denumiri. Adevărata explozie în domeniu a apărut odată cu inventarea înregistrării și redării pe și de pe suportul magnetic. Procedura era destul de simplă și necesita un mediu ce putea fi ușor magnetizat, curent electric și un cap de înregistrare/redare. La început, calitatea era foarte slabă, însă timpul le-a perfecționat pe toate. La ora actuală, există suportul digital, ce poate reda/înregistra sunete cu o acuratețe incredibilă. În cele mai multe cazuri, urechea umană nu mai poate face diferența între sunetul real și cel înregistrat.





# Secretele sunetului perfect

Norocul nostru este că ne-am născut într-o perioadă în care foarte multe lucruri ne sunt la îndemână. Nu cu foarte mulți ani în urmă, dacă puneai problema înregistrării vocii umane de exemplu, oamenii te-ar fi crezut nebun. Acum, există fel și fel de echipamente care să faciliteze aceste lucruri. La fel există și dispozitive de generat sunete și aici nu mă refer la instrumente sau alte generatoare de semnal, ci la cele care pur și simplu redau un semnal deja existent... acele difuzoare sau mai nou speaker-e, cum ne place nouă să le numim. Evident, acestea sunt de diferite tipuri, cu fel de fel de tehnologii. Noi ne oprim de această dată asupra acelor care ne pot face viața mult mai frumoasă atât nouă, cât și celor din jurul nostru. Sistemul „cască” era folosit intens încă de pe vremea telegrafului, când se transmiteau pe distanțe mai mari diverse coduri, în special cel Morse.

Astăzi, nu mai e nevoie să țicănim coduri, ci ne punem căștile pe cap, ne potrivim microfonul în zona gurii și putem vorbi în voie, cel puțin când vine vorba de comunicarea pe net, unde nu suntem taxați la secundă.

În zona IT-ului, perechile de căști cu microfon au prins foarte bine și datorită jocurilor. Posibilitatea de a comunica și de a te juca cu cineva aflat peste mări și țări, la costuri foarte mici, este un vis devenit realitate. Din ce în ce mai mulți producători includ aceste facilități în jocuri, în special cele ce implică mai mulți jucători în același timp.

Comunicarea prin căști este asemănătoare telefonului, însă mult mai comodă și mult mai bună din punct de vedere calitativ. De cele mai multe ori, sunetul este stereo, iar mai nou se tinde spre un sunet 3D, care să simuleze pe cât posibil situațiile reale.

În acest test am inclus doar căști cu microfon, de diverse categorii și culori. Reprezentația a fost făcută pe șase „melodii” cu ritmuri și cu bitrate-uri diferite. De asemenea, a mai fost punctată și reprezentația făcută cu ajutorul microfonului. Nota finală a fiecărui produs a fost obținută printr-un procedeu foarte complex, ce implică 55% nota de performanță și 45 de procente nota obținută la dotări.

■ BogdanS



## #1 Speed Link Medusa 5.1 USB

Unul dintre multiplele avantaje pe care această pereche de căști ni le oferă este legat de placa de sunet. Spre deosebire de restul competitorilor din acest comparativ, care se bazează pe calitatea plăcilor de sunet, Speed Link Medusa 5.1 USB dispune de propria ei placă de sunet. Singura condiție care trebuie îndeplinită pentru a fi utilizată este ca PC-ul pe care îl folosiți să dispună de un port USB. Calitatea audio este remarcabilă, oferindu-mi prea puține șanse de a-i găsi noduri în papură. Utilizarea acestei perechi de căști doar la PC constituie singurul său mic dezavantaj. Căștile sunt robuste și micile difuzoare sunt acoperite de catifea, fapt care face să nu simțim disconfort după o perioadă mai lungă de utilizare. Microfonul din dotare

este prevăzut cu un sistem de susținere foarte precis, dar care totuși oferă o mobilitate crescută. După părerea mea, această pereche de căști 5.1 este foarte potrivită pentru cei care vor să simtă un efect audio foarte realist în jocuri și un surround excepțional la vizionarea filmelor.

**Specificații:**

Răspuns în frecvență:  
20Hz ~ 25KHz  
Senzitivitate: 102 dB  
Lungime fir: 200 cm

Nota LEVEL: 9,03

Ofertant: High End Solutions Company  
Preț: 64 EURO (fără TVA)



## #2 Altec Lansing AHS615

**Specificații:**

Răspuns în frecvență: 20Hz ~ 20KHz  
Senzitivitate: 105 dB  
Lungime fir: 290 cm

Nota LEVEL: 8,75, Ofertant Skin Media,  
Preț: 34 EURO (fără TVA)

## #3 Altec Lansing AHS515

**Specificații:**

Răspuns în frecvență: 20Hz ~ 20KHz  
Senzitivitate: 105 dB  
Lungime fir: 290cm

Nota LEVEL: 8,42, Ofertant Skin Media,  
Preț: 33 EURO (fără TVA).

## #4 Speed Link SL-8755

**Specificații:**

Răspuns în frecvență: 20Hz ~ 25KHz  
Senzitivitate: 102 dB  
Lungime fir: 220 cm

Nota LEVEL: 8,33, Ofertant: High End Solutions Company,  
Preț: 26 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3	4	5
Nume	Speed Link	Altec Lansing	Altec Lansing	Speed Link	Empire
Model	Medusa 5.1 USB SL-8794	AHS615	AHS515	SL-8755	CD-6651MV
Ofertant	High End Solutions Comp.	Skin Media	Skin Media	High End Solutions Comp.	IT Direct
Telefon	021-2525334	021-3168200	021-3168200	021-2525334	021-3205462
Preț [EUR] (fără TVA)	64	34	33	26	26
<b>CAȘTI</b>					
Impedanță	32	32	32	32	32
Răspuns în frecvență	20Hz ~ 25KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 25KHz	20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate (dB)	102	105	105	102	120
Putere maximă (mW)	300	100	100	300	100
<b>MICROFON</b>					
Impedanță	1.5	1.5	1.5	1.5	2,2
Răspuns în frecvență	1.5	1.5	1.5	1.5	30Hz ~ 16KHz
Senzitivitate (dB)	-60	-60	-60	-60	-60
Tensiune de alimentare	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5
<b>DOTĂRI</b>					
Lungime fir (cm)	200	290	290	220	205
Material construcție speaker	Catifea	Vinil	Vinil	Catifea	Burete
Control volum pe fir	DA	DA	DA	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	NU	NU	NU	NU	NU
Speaker-e mobile	DA	DA	DA	DA	DA
<b>EVALUARE</b>					
NOTA Audite Track1(1-10)	10	8	9	7	8
NOTA Audite Track2(1-10)	10	10	9	7	9
NOTA Audite Track3(1-10)	10	9	9	8	8
NOTA Audite Track4(1-10)	9	9	8	7	7
NOTA Audite Track5(1-10)	9	10	10	8	9
NOTA Audite Track6(1-10)	10	10	9	8	8
NOTA Design(1-10)	9	10	9	10	9
Nota comportament microfon (1-10)	9	9	8	9	6
<b>REZULTATE</b>					
Performanță (55%)	9.43	9.32	8.75	8.13	7.71
Dotări (45%)	8.54	8.05	8.01	8.59	7.57
<b>Nota LEVEL</b>	<b>9.03</b>	<b>8.75</b>	<b>8.42</b>	<b>8.33</b>	<b>7.65</b>



## #5 Empire CD-6651MV

**Specificații:**

Răspuns în frecvență: 20Hz ~ 20KHz  
Senzitivitate: 120 dB  
Lungime fir: 205 cm

Nota LEVEL: 7,65, Ofertant: IT Direct,  
Preț: 26 EURO (fără TVA)

## #6 Teac HP-5

**Specificații:**

Răspuns în frecvență: 20Hz ~ 20KHz  
Senzitivitate: 105 dB  
Lungime fir: 260 cm

Nota LEVEL: 7,43, Ofertant: Ultra PRO Computers,  
Preț: 14 EURO (fără TVA)

## #7 Altec Lansing AHS322

**Specificații:**

Răspuns în frecvență: 20Hz ~ 20KHz  
Senzitivitate: 105 dB  
Lungime fir: 240 cm

Nota LEVEL: 7,32, Ofertant: Skin Media,  
Preț: 15 EURO (fără TVA)

## #8 Somic SM-908

**Specificații:**

Răspuns în frecvență: 18Hz ~ 25KHz  
Senzitivitate: 105 dB  
Lungime fir: 240 cm

Nota LEVEL: 7,19, Ofertant: Quartz Computer,  
Preț: 4 EURO (fără TVA)

## #9 Genius NS-02N

**Specificații:**

Răspuns în frecvență: 20Hz ~ 20KHz  
Senzitivitate: 101 dB  
Lungime fir: 170 cm

Nota LEVEL: 6,70, Ofertant: Ultra PRO Computers,  
Preț: 5 EURO (fără TVA)

## #10 Sonic HPCD-750

**Specificații:**

Răspuns în frecvență: 20Hz ~ 20KHz  
Senzitivitate: 105 dB  
Lungime fir: 170 cm

Nota LEVEL: 6,70, Ofertant: Quartz Computers,  
Preț: 2,7 EURO (fără TVA)

LOC	6	7	8	9	10
Nume	Teac	Altec Lansing	Somic	Genius	Sonic
Model	HP-5	AHS322	SM-908	NS-02N	HPCD-750
Ofertant	Ultra PRO Computers	Skin Media	Quartz Computers	Ultra PRO Computers	Quartz Computers
Telefon	031-4022292	021-3168200	021-3169663	031-4022292	021-3169663
Preț [EUR] (fără TVA)	14	15	4	5	2,7
<b>CAȘTI</b>					
Impedanță	32	32	32	32	32
Răspuns în frecvență	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	18Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate (dB)	105	105	105	101	105
Putere maximă (mW)	100	100	100	100	100
<b>MICROFON</b>					
Impedanță	2,2	1,5	1,5	2,2	1,5
Răspuns în frecvență	30Hz ~ 20KHz	1,5	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate (dB)	-60	-60	-58	-60	-58
Tensiune de alimentare	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5
<b>DOTĂRI</b>					
Lungime fir (cm)	260	240	240	170	170
Material construcție speaker	Vinil	Burete	Vinil	Burete	Vinil
Control volum pe fir	DA	DA	DA	DA	DA
Adaptor Jack 6,3 mm	NU	NU	NU	NU	NU
Speaker-e mobile	DA	DA	DA	NU	NU
<b>EVALUARE</b>					
NOTA Auditiie Track1(1-10)	6	5	3	4	3
NOTA Auditiie Track2(1-10)	8	6	6	6	6
NOTA Auditiie Track3(1-10)	8	8	8	8	7
NOTA Auditiie Track4(1-10)	6	7	5	6	5
NOTA Auditiie Track5(1-10)	8	9	8	7	7
NOTA Auditiie Track6(1-10)	8	8	8	7	7
NOTA Design(1-10)	7	8	9	8	8
Nota comportament microfon (1-10)	7	6	7	6	7
<b>REZULTATE</b>					
Performanță (55%)	7,22	6,96	6,77	6,42	6,34
Dotări (45%)	7,69	7,76	7,72	7,05	7,13
<b>Nota LEVEL</b>	<b>7.43</b>	<b>7.32</b>	<b>7.19</b>	<b>6.70</b>	<b>6.70</b>



## Sony Ericsson Z530i

Deși nu se numără printre cele mai noi modele, Sony Ericsson Z530i are câteva elemente care îl fac foarte competitiv față de multe alte mobile lansate chiar cu o lună în

urmă. În cele aproximativ 94 de grame, cei de la Sony Ericsson au reușit să includă două display-uri, o cameră foto de 1,3 megapixeli, o memorie internă de 24 de megabiți, o funcție de vibrații, trei jocuri, o grămadă de utilitare multimedia și office și trei opțiuni de conectare cu alte device-uri: Bluetooth, infraroșu și USB. Un aspect destul de util al acestui telefon este faptul că i se pot

schimba fețele. Dacă vă treziți într-o dimineață mai puțin „comunicativi”, vă puteți schimba culoarea telefonului într-o clipită și poate astfel vă mai înviorați și drumul către școală poate părea mai scurt. Cine știe? Camera foto nu este cine știe ce capodoperă. La ai săi 1,3 megapixeli, interpolați și aceștia, nu vă așteptați ca fotografiile pe care le face să vă impresioneze. Totuși, dacă nu aveți pretenții legate de rezoluție și alte detalii ce țin de acest aspect, puteți filma scurte secvențe doar printr-o simplă apăsare de buton. Băgați de seamă ce melodii folosiți pe post de sonerie. Dacă puneți

## Specificații Sony Ericsson Z530i

Rețea:	GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, Bluetooth, Infraroșu, USB 2.0
Dimensiuni:	90 x 47 x 24 mm
Greutate:	93 grame
Ecran1:	UBC – 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
Ecran2:	Mono, 101 x 80 pixeli
Camără foto:	1,3 MP interpolați, 640 x 480 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
E-mail:	DA
Suport Java:	DA
FM Radio inclus:	NU
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 900 mAh
Stand-by:	până la 400 de ore
Talk time:	maximum 9 ore

una mai lentă, riscați să nu vă auziți telefonul. Volumul soneriei, deși dat la maximum, este destul de slab ca putere și nu face față dacă vă aflați într-o zonă foarte aglomerată.

## BenQ-Siemens EF51



Știu că pare puțin cam „încărcat” ca design, dar acest telefon încearcă să combine cât mai multe facilități într-un singur device. Și pentru că nu se face rabat la calitate, producătorii au avut grijă să monteze un ecran foarte sofisticat, capabil să afișeze până la 256 de mii de culori, să includă posibilitatea de a reda sunete polifonice chiar și cu surround 3D, iar în ceea ce privește partea de player portabil, putem vorbi atât de posibilitatea de a reda melodii în format MP3, WMA

sau AAC, cât și de cea de a recepționa posturi de radio FM. Cardurile miniSD sunt singurele modalități de a alimenta telefonul cu muzică, memoria internă de 20 de MB fiind, după părerea mea, insuficientă.

**Dimensiuni:** 89 x 49 x 18mm

**Greutate:** 95 g

**Display:** TFT – 256.000 culori, 120 x 128 pixeli

**Tip acumulator:** Standard Li-Ion 870 mAh

**Stand-by:** până la 200 de ore

**Talk time:** maximum 4 ore

## Qtek 8300



Nota 10 la capitoul dotări pentru acest telefon „miniPC”. Spun acest lucru deoarece Qtek 8300 folosește ca sistem de operare Microsoft Windows Mobile 5.0 Smartphone Edition și de aici apare avalanșa de facilități care sar în ajutorul utilizatorului atunci când are nevoie. Dacă sunteți genul de persoană care preferă să fie în permanență online, telefonul dispune și de un modul wireless Wi-Fi 802.11b prin intermediul căruia vă puteți conecta la diverse hot spot-uri. Ecranul său foarte mare permite o vizualizare excelentă a site-

urilor de pe internet sau a e-mail-urilor. La fel cum ne-am obișnuit ca și pe anumite tastaturi de PC să apară câteva butoane multimedia sau office, și la acest telefon au apărut câteva butoane care apelează direct funcții de interes fără a mai fi nevoie să răscolim prin meniuri după ele.

**Dimensiuni:** 107 x 46 x 17 mm

**Greutate:** 106 g

**Display1:** TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli

**Tip acumulator:** Standard Li-Ion 1150 mAh

**Stand-by:** până la 250 de ore

**Talk time:** maximum 5 ore

**BogdanS**



More Enjoyment,  
More Genius!

**Genius**   
*Live with Ideas*

## Tombola Genius

**Gameri, Genius  
vă trimite la Predeal!**

Cumpără în perioada  
01.09.2006 – 30.09.2006 orice  
model de boxe și periferice  
pentru jocul tău preferat și poți  
câștiga un week-end la  
Predeal, pentru tine și  
perechea ta!



[www.geniusnet.com](http://www.geniusnet.com)

Bucuresti, Calea Grivitei 397,  
Tel: 031-805.63.50  
email: [office@ktech.ro](mailto:office@ktech.ro);  
magazin on-line: [www.ultrapro.ro](http://www.ultrapro.ro)

 **Ultra PRO  
Computers**  
ultrabuni în calculatoare





## Notpron

Poate că majoritatea dintre voi cunosc acest site, însă eu tot îl aduc în discuție. Notpron este cea mai grea ghicitoare de pe internet, cel puțin așa se zice. Un puzzle în care tot timpul va trebui să gândești altfel. Problema lui este că mănâncă prea mulți neuroni pentru unii...

[www.deathball.net/notpron/](http://www.deathball.net/notpron/)



## The N00b

Giana Masetti este o avidă jucătoare de MMORPG-uri, dar și creatoare de benzi desenate, pasiuni care până la urmă au făcut-o să creeze un întreg site. Comics-urile în număr de peste 200 sunt foarte reușite și reprezintă o perspectivă interesantă asupra vieții noastre de MMORPG-iști cronici. Dacă vrei să te simți vinovat că omori șoareci, The N00b e soluția.

[www.thenoobcomic.com](http://www.thenoobcomic.com)



## I hate clowns

Nefericiții indivizi care se îmbracă cu pantaloni imenși, paiete și nasuri roșii borcănate au devenit în ultima vreme vânați de-a dreptul de către semenii lor îmbrăcați normal. Campania media de defăimare a imaginii clovnului a dat roade destul de repede și iată unde au ajuns unii. Însă, recunoaște, îți e frică de clovni din cauză că ar putea ascunde sub îmbrăcămintea aia oribilă un criminal în serie sau un pedofil. Încă un pic și Moș Crăciun ajunge tot acolo.

[www.ihateclowns.com](http://www.ihateclowns.com)



## When Good Toilets... Go Bad!

Deși e ultimul lucru la care mă pot gândi în acest moment, am rămas uimit de multitudinea de „scaune” de toaletă care există în mintea unora. Dacă vrei să simți un pic cum e după ce ai mâncat carne stricăță sau ai băut prea multă votcă, preferabil cu concentrat de portocale, vizitează imaginația acestor oameni. Lor nu li se face rău...

[home.att.net/~toyletbowlbbs/toilets.htm](http://home.att.net/~toyletbowlbbs/toilets.htm)

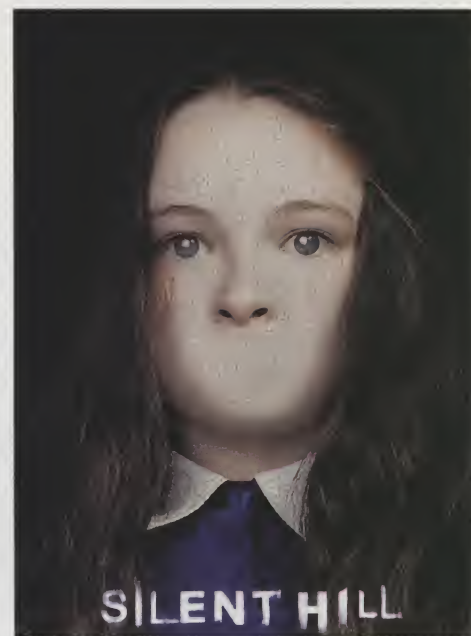


# Silent Hill

Silent Hill a fost așteptat de fanii seriei de jocuri cu sufletul la gură, însă nici n-a ajuns bine în cinematografe că s-a și trezit cu un val de cronici nefavorabile aruncate împotriva sa. De ce? Pentru există critici care n-au fost în stare să deslușească misterul ce se ascunde în spatele poveștii, spunând că trebuie să joci neapărat jocurile dacă vrei să înțelegi ceva. Aiurea. Silent Hill nu este BloodRayne sau Alien vs. Predator, deci nu trebuie judecat după aparențe, nefiind deloc un eșec, ci una dintre cele mai „fidele” ecranizări ale unui joc pentru marele ecran, ceea ce înseamnă că este un film bun. Punct și de la capăt.

Povestea filmului urmărește pașii unei mame care își pierde fiica într-un oraș uitat de lume, mistuit de flăcările care i-au adus sfârșitul în urmă cu mulți ani. Silent Hill nu este deloc un oraș fantomă, chestiune pe care mămica o află pe propria piele, când face cunoștință cu teroarea și creaturile bolnave ce năpădesc orașul odată cu venirea întunericului. Și nu mă refer la întunericul nopții, ci la bezna de nepătruns care îl cuprinde din oră-n oră. Alarma din vârful bisericii își urlă avertismentul, iar după câteva secunde se lasă liniștea. O liniște de moarte... spartă imediat de copiii Satanei, care se trezesc la viață și aleargă într-un suflet ca să te jupoaie. Nu-s tocmai ai lui Nespălatu', da-s pe aproape. Ciudatul cu piramida aia pe cap, care se apropie de mine târând după el o ditamai sabia de două ori cât el de mare, n-a venit să-mi dea binețe. Am eu o vagă bănuială...

Macabru și bolnav. La așa joc, așa film. Numai mintea unui japonez ar putea zămisli creaturi atât de înspăimântătoare. Monștrii care odinioară călcau pământul sub formă umană răsar acum din tenebre cu fețele mutilate,



membre amputate, organe scoase pe dinafară și apendice crescute în locuri la care nici nu te gândești, cu un singur gând. Să ucidă, într-un mod cât mai crud cu putință. Adaugă o coloană sonoră cu porniri pesimiste și îți vei face o idee, mai ales dacă ai jucat jocul, despre atmosfera din jurul grozăviei. Noroc cu Johnny Cash care intervine, la un moment dat, descrețind frunțile.

La final, Christophe Gans, realizatorul filmului, lasă câteva întrebări fără răspuns, însă pentru gamerii obișnuiți cu universul Silent Hill, n-ar trebui să fie o problemă aflarea misterelor. Pentru noii veniți, Silent Hill este un horror bun, cu o poveste deloc complicată și ușor de urmărit. Puțin cam „bolnav” pe

alocuri, dar asta n-ar trebui să te oprească.

■ KIMO







# The Descent

Nu am fost niciodată un mare fan al filmelor horror, iar atunci când se întâmpla să mai văd câte unul, le credeam comedii. Pur și simplu nu s-au legat de mine. În ceea ce privește filmele care apelează mai mult la minte decât la frica de întuneric, a căror componentă psihologică te șochează într-adevăr, acolo e o altă poveste. The Descent nu este un film foarte nou, are aproape un an, însă întâmplător am dat peste el de curând. Nu mă mir de ce l-am trecut cu vederea pentru că în primul rând nu a fost mediatizat, iar în al doilea rând era anunțat ca horror. Căutând pe imdb.com un film cu același nume, un serial cretin inspirat din The Core, am dat peste acesta. Citind rapid câteva review-uri, am luat-o repede înspre centrul de închirieri, de unde am primit un DVD nou nouț... nimeni nu știa de el, lucru destul de trist. Acum, după ce l-am văzut în fine, recunosc că sunt șocat. Este unul dintre cele mai bune filme „horror/terror” pe care le-am vizionat. Nu are nicio legătură neapărat cu faptul că ideea ar fi fantastică, adică o rasă de oameni-lilieci ascunsă în peșteri nepătrunse de milioane de ani, pentru că nu e. Are legătură cu plauzibilitatea ideii, cu claustrofobia pe care filmul ți-o inspiră și cu o tehnică cinematografică de excepție. Subiectul... șase tinere cu spirit aventuros se întâlnesc după o perioadă de vreme pentru a depăna amintiri și

pentru a reînvia spiritul grupului, după ce acesta a dispărut în urma unui accident stupid. Ele aleg să coboare într-o peșteră cunoscută, explorată deja, însă lucrurile iau o întorsătură greșită. Peștera cu pricina era virgină, cunoscută, dar neexplorată. Probleme destul de serioase apar când un tunel de acces, mai exact cel prin care intraseră, se surpă. Iar probleme se ivesc când în fine realizează că nu sunt singure în peșteră. O rasă de oameni mai ciudați le confundă pe bună dreptate cu o posibilă cină, iar vânătoarea începe. Cred că mi-a sărit tot smalțul de pe dinți de-a lungul celor două ore de film, iar în final, mi-am jurat că io nu mai intru în vecii vecilor într-o peșteră. E absolut fantastic modul în care regizorul, Neil Marshall (Dog Soldiers), a reușit să materializeze în imagini cele mai urâte defecte pe care le are un om, fără componente verbale coerente (țipete multe) și să creeze permanent situații la care nu m-aș fi așteptat. Distribuția este una de necunoscuți aproape, însă fiecare și-a jucat rolul în cel mai natural mod posibil. Aproape că ai senzația, ca și în The Blair Witch Project, că de fapt au fost filmați cu camera ascunsă... Finalul filmului este pe măsură, te lasă șocat și plin de întrebări pe care nu vrei să le pui de fapt nimănui, ci ție însuși. Dacă ai inima tare, The Descent este un film pe care nu ai cum să-l uiți.

■ Locke



## Aeon Flux

**An:** 2005  
**Regia:** Karyn Kusama  
**Gen:** Acțiune/Sci-Fi  
**Cu:** Charlize Theron, Marton Csokas  
**Support:** DVD  
**Un produs:** PARAMOUNT PICTURES



## Barbie And The 12 Dancing Princesses

**An:** 2006  
**Gen:** Animație



## Profetul, aurul și ardelenii

**An:** 1978  
**Regia:** Dan Pița  
**Gen:** Western/Comedie  
**Cu:** Ilarion Ciobanu, Ovidiu Iuliu Moldovan  
**Support:** DVD  
**Un produs:** CENTRUL NAȚIONAL AL CINEMATOGRAFIEI



## Bring It On: All or Nothing

**An:** 2006  
**Regia:** Steve Rash  
**Gen:** Comedie  
**Cu:** Hayden Panettiere, Jake McDorman  
**Support:** DVD



## New France (Nouvelle-France)

**An:** 2004  
**Regia:** Jean Beaudin  
**Gen:** Dramă  
**Cu:** Noémie Godin-Vigneau, Gérard Depardieu  
**Support:** DVD



Filmele sunt distribuite de către  
**EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.**  
**Telefon: 021-408.30.40**



**DA,  
doresc:**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP FOTO-VIDEO <b>DIGITAL</b> august-septembrie 2006	10 lei		
CHIP SPECIAL <b>PAGINI WEB</b>	10,40 lei		
CHIP SPECIAL <b>SECURITATE</b>	10,50 lei		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit \_\_\_\_\_ lei în data de \_\_\_\_\_ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. \_\_\_\_\_

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa  
alex\_draghini@vogelburda.ro

### talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,  
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa  
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,  
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul  
Vogel Burda Communications  
R071ABNA0800264100060476  
deschis la ABN AMRO Bank  
Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

**DA, doresc un  
ABONAMENT** la  
revista **LEVEL**, pe

Perioada

Preț revistă cu  
CD/DVDPreț abonament  
revistă cu CD/DVD

6 luni

81 lei

50 lei

12 luni

162 lei

90 lei

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit \_\_\_\_\_ lei în data de \_\_\_\_\_ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. \_\_\_\_\_

Am mai fost abonată, cu codul \_\_\_\_\_

### talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,  
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa  
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,  
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul  
Vogel Burda Communications  
R071ABNA0800264100060476  
deschis la ABN AMRO Bank  
Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr.

RO90TREZ1315069XXX000746  
deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

**best**  
distribution



## Câștigă jocul Reservoir Dogs

Cine a regizat filmul Reservoir Dogs?

- a. Jim Jarmush ☐  
b. Martin Scorsese ☐  
c. Quentin Tarantino ☐

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Reservoir Dogs din acest număr al revistei.





Doamnă, pentru ultima oară, nu v-am furat eu croșetul. **Imagine trimisă de Pungashu.**



Casă, dulce casă.  
**Imagine primită de la Gabrielescu Vlad.**



Cum o fi trecut de cântarul oficial?  
**Imagine trimisă de Alexandru Leu.**



Mulți, dar prost organizați. **Imagine trimisă de Petre Anghel.**



Pe vremuri, se furau cauciucurile. **Imagine primită de la Radu Jarcau.**



Scoate, bă, faza lungă că ne văd vecinii.  
**Imagine trimisă de Marius Claudiu Musat.**

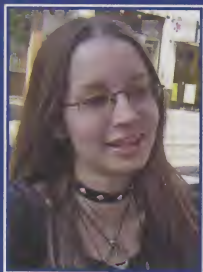


Să fie acesta rezultatul combinației votcă cu gheață?  
**Imagine primită de la Alex B.**

**Câștigătorul din acest număr este Petre Anghel.**

Trimiteți imagini pentru patch la adresa [rzarectha@level.ro](mailto:rzarectha@level.ro).





A fost odată ca niciodată o Akashă care mai avea puțin și pierdea trenul. Acest tren plecă în 45 de minute și ea tot la calculator se găsea... scriind... căutând și intrând în panică... Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!!!

Cu alte cuvinte, vă mulțumesc pentru cantitatea impresionantă de e-mail-uri pe care le-ați trimis la chatroom@level.ro și am fugiiiiiiiit!!! Bineînțeles, nu înainte de a corecta eroarea din numărul trecut și a menționa că povestea Marcicăi este de fapt scrisă de Lady Arwen, care pe lângă faptul că nu s-a supărat de publicarea forțată :), ne-a făcut cadou un nou text. Enjoy!

■ Akasha

# Chatroom

## Mugetarea

Nu-și poate închipui nimeni ce mi s-a întâmplat azi. Și eu am fost uluit, mirat, siderat, cu un cuvânt - surprins. Nu plăcut, nu neplăcut, ceva deasupra plăcutului și neplăcutului - surprins.

Totul a început când am coborât în Pasajul Universitatea. Cum m-am apropiat de ieșirea dinspre Universitate, un sunet străin, monoton, metalico-electric devenea din ce în ce mai tare. Până la urmă, a devenit un uruit searbăd și lacom. Din colțul ochiului, deja am prins și o mișcare. Apoi mi-am întors privirea curios și am văzut inimaginabilul, fantasticul, ce m-a scos din ritmul gri-cotidian. Stăteam acolo, oamenii treceau în fața mea, iar eu nu puteam să mă mișc. Stăteam realmente hipnotizat de dungile ascendente. Era scara rulantă. Da, oameni buni, știu că e greu de imaginat, nici eu n-am crezut ochilor, dar scara rulantă de la Universității funcționa. Cred că starea mea spirituală este asemănătoare cu cea a lui Zenon când i-au venit ideile pentru paradoxuri.

■ Blackfox

## Bistro de l'arte

- „Fă un pas în față, dă ușor din coate, că așa-i în viață, nu rămâne-n spate...” Fă un pas în față... mmmmda. Dă-i ușor din coate... Uite cu asta nu sunt de acord, dom'le. Adică dacă dai, atunci dă-i până ajungi unde trebuie, nu te bâțâi așa, doar de formă! Așa-i în viață! Dacă ai rămas cu un singur pas în spate, ești mort!

M-am uitat urât peste umăr.

- Șerban...

- Da?

- Taci naibii din gură.

- Cum spui tu, se retrase pașnic Șerban.

Suze.

- Mmm... Nu face nimic.

Pauză.

- „Și mișcă-te la stân-ga, mișcă-te la dreap-ta”...

\*\*\*

Faceți cunoștință cu noul meu coleg de birou, Șerban „Moară Stricată” Pancu. Printr-o întâmplare fericită(?), vechiul meu coleg de birou a avut șansa de a pleca definitiv în State, șansă de care a profitat fără niciun fel de discuție. Așa că eu m-am ales cu un bobocel care ascultă Voltaj și AndreEA și care, în afară de asta, nu știe absolut nimic.

Mda. Să nu exagerăm. Șerban se pricepe la C++ - cât de cât. Și la Counter Strike - tot cât de cât. Și - spune el - la Warcraft.

Da' de unde.

Sincer, în prima zi am fost surprins plăcut când, după program, Șerban m-a provocat la o partidă de Warcraft. Am ridicat o sprânceană când individul a ținut morțiș să jucăm pe o hartă anume - mai precis, o ditamai harta, concepută pentru maximum opt jucători, cu tot felul de cotloane, monstruleți și monștri, de mi s-a făcut lehamite până am reușit să-i găsesc baza. Dar apoi n-am mai avut nicio problemă și în mai puțin de cinci minute l-am făcut praf. Sau, cel puțin, așa credeam, pentru că Șerban mai avea trei baze răspândite aiurea pe hartă, de m-au apucat toate furiile pământului până când am reușit, în fine, să-l bat. La sfârșit, mi-a strâns, sportiv, mâna... și apoi m-a făcut praf:

- Știi cine a făcut harta asta?

- Cine?

- Eu!

Și acum îi mulțumesc Cerului că nu aveam la îndemână niciun obiect cu care aș fi putut să-i dau în cap.

Câteva zile mai târziu, același Șerban m-a provocat din nou la o partidă de Warcraft, tot pe o hartă făcută de el. De data asta însă, harta era de dimensiuni cât de cât normale. Mi-am construit o bază mai de Doamne-ajută și tocmai când mă pregăteam să îl fac praf - din nou - m-am trezit că un nenorocit de peon vine și îmi distruge toată baza. Game over - Șerban wins.

- Cum?!

M-am oprit exact la timp... apoi am aflat

că harta conținea o anumită zonă în care fiecare jucător își putea face o singură unitate invulnerabilă pentru o anumită perioadă de timp. Să nu-ți vină să mori?

Peste alte câteva zile, Șerban m-a provocat iarăși la o partidă de Warcraft, și - ați ghicit - pe o a treia hartă făcută de el. De data asta însă l-am trimis, simplu și frumos, la origini și de atunci m-a lăsat în pace.

Cel puțin, într-un fel vorbind...

\*\*\*

- „Aaaa - atât de scurtă-i vara și e plin de flori, te înconjoară și te agață cu parfumul lor, din floare-n floare ca o albinuță vrei să zbori, e-atât de scurtă vara asta și e plin de flori...” Așa-i, dom'le! Nu-i așa că vara e scurtă? Să se facă vara mai lungă! Ce, asta-i treabă? Cât despre flori... har Domnului, că de ele nu ducem lipsă. Să zbori din floare-n floare... mmm...

M-am dat prompt cu capul de unitatea centrală. Până la sfârșitul programului mai aveam cinci ore bune...

The Ever-Loving End.

■ Buttoyash

## Sigmund

Întunericul se lăsase, acum de-a binelea, în pădurea în care colindase în plină singurătate mai mult de 50 de ani. Elementul frapant era că nimeni nu îndrăznise să-i încalce teritoriul, căci, fără doar și poate, era cel mai de temut dintre cei 12 care fuseseră odată în regatul Er'Khalm.

Se așezase liniștit de timp la rădăcina unui stejar imens, lustruindu-și cu grijă sabia. Tâmpilele-i ninse, obrajii aspri erau marcați de timpul călător uitat de veacuri și de zeii prea-puternici. Își ridică sprâncenele stufoase spre coroanele înalte ale copacilor, îngustându-și ochii din cauza razelor stinghere ale apusului ce-i deranjau privirea. Tunica din piele îi acoperea umerii puternici, terminându-se aproape de coatele învelite de mânecile flanelii. Pulpelile îi erau acoperite de poalele tunicii, pantalonii roșii,



mulați încă trădau o forță de neasemuit în ciuda vârstei sale. Ștergându-și cu mâna fruntea plină de sudoare, își scoase coiful încă strălucitor privind însemnul sacru al neamului său... A trecut atât de mult, atât de mult de la ultima întrunire... Nici nu mai era sigur dacă trăiau, dacă muriseră, dacă fuseseră uciși. Își privi cu mândrie sigiliul purtat cu demnitate pe degetul mic al mâinii drepte.

Bătrânul Sigmund se ridică, apoi își scutură roba lungă de frunzele uscate ce se așezaseră pe ea. Privi de jur împrejur... așteptase 750 de ani vestea, el și toți ai lui. Privi din nou către azurul nemărginit. Duse mâna către frunte, parcă alungându-și cu teamă un gând răzleț de care se temea, apoi își îndreptă privirile către pajiștea care se întindea la o aruncătură de băț.

Amurgul începuse să-și facă simțită prezența în pădurea T'ech. Era o pădure bătrână ca timpul, care mărginea regatul Er'Khalm sau ceea ce mai rămăsese din el. Drumul vechi din piatră galbenă care traversa codrii ducea către Sar'Mis, ultimul oraș care supraviețuise atacurilor repetate ale cavalerilor Dark'saber, construit în stâncă neagră, înconjurat de un râu infinit de smoală. Doar zânele care străjuiau porțile imense aveau puterea să le deschidă sau să le închidă sau să-i ajute pe trecători să învingă smoala fierbinte și neagră. Rămăseseră doar 3 zâne, bătrâne și înțelepte: Alhabar, din ținuturile îndepărtate ale lui Alah, fiica lui Mushlam și a lasminei, Rhianon, zână a ghețurilor din regatul Nordului rece, din neamul bravilor vikingi MacShawn și vesela Shabree, zeița lunii albastre și a florilor Akse, atoatetămăduitoare. Toate trei erau purtătoare ale Veștii despre tăvălugul nimicurilor care încurcase socotelile lumești ale neamurilor conviețuitoare. Sigmund era ultimul din cei 12 pe umerii căruia rămăsese povara biruinței și gustul amar al succesului.

Se ridicase de-a binelea, căci odată cu lăsarea întunericii simțurile i se ascuțiseră. Se așternuse liniștea peste coroanele bătrâne și peste creștetul cavalerului. Porni agale către bidiviul său precum huila, cu pași grei și obosiți de viață. Calul întoarse capul către el:

- Încotro, Mylord?

Sigmund nu-i răspunse și, ridicându-și desaga cu merinde de jos, se urcă în șa, îndemnându-și vechiul prieten la drum. În întunericul nopții trunchiurile copacilor se profilau ca niște umbre desenate în peniță, cu coroane uriașe și rotunde, înconjurate de întuneric și răcoare. Priveau amândoi în jos, la drumul bătut de ani, la piatra galbenă. Începuse să plouă peste frunzele codrului și peste sufletele lor singuratece și înfrigurate.

Cerul se lumina din când în când vărsându-și furiile în torente zdrobitoare. Încă puțin și pădurea avea să se sfârșească. Bolovanii care începuseră să se îndesească îi anunțau că urmează râpa. La un moment dat, șirul copacilor se termină și se opriră pe o coastă înaltă. La lumina fulgerelor zăriră porțile regatului Er'Khalm: două turnuri uriașe împletite în jurul unor stâlpi infiniți de cuarț albastru, legate între ele de o pasarelă.

- Dark Gate, Mylord.

- Da, prietene, Dark Gate. Bătrân și neprietenos. Dar va trebui să încercăm să răpunem mânia acestui inger întunecat. Porniră agale pe poteca săpată în piatră, către granița dintre cele două lumi. Urmău să afle dacă ei erau aleșii. Erau ultimii. Nu mai rămăsese nimeni, iar acest lucru îl îngrijora pe Sigmund mai mult decât orice. Era unicul care rămăsese să ducă mai departe legământul lui Zhados, unicul care ducea cu sine povara anilor sacri ai celui care fusese odată cel mai semeț regat al Kharmei. Mai fuseseră multe altele, dar fuseseră distruse. Sahid, ținutul temutului Alah fusese primul, deși era destul de departe, spre răsărit. Apoi urmase Drash, regatul fuscilor, niște creaturi înțelepte, care cârmuiau regatul luminilor. Tărâmul Garfield fusese de-a dreptul pârjolit și pustiit, secăuit de viață și iubire.

Ploaia se oprise, lăsând în urma sa tunete grele și întunericul cel de nepătruns. Cerul se arăta mâniat, iar zeli aruncau cu fulgere scurte și grele asupra ținutului uitat de veacuri... Drumul galben se întindea înaintea celor doi drumeți.

Sigmund ridică fruntea: în fața lor se întindea falnic Dark Gate, întunecat ca nopțile fără de lună, bătrân ca timpul, Dark Gate în care sălășluia Arg'Han, paznicul Sfinxului Grăitor. Se apropiară de porțile înalte, cioplite în stânca transparentă. În spatele lor se vedea o sală împrejmuită de coloane și trilitoni din cuarț, cu arhitrave arcuite. Sigmund descălecă și se apropie de porți. Scoase de la piept un răvaș din care șopti trei cuvinte. Porțile mari se deschiseră ca prin minune, parcă plecându-se în fața cavalerului și a bidiviului său. Intrară agale. Cele 12 arhitrave priveau de sus, grăind fiecare câte un nume și un chip cioplit. Toate cu excepția uneia, pe care nu era însemnat nimic. În spatele coloanelor se întindeau scaune mari, domnești, tapițate în mătăsuri și catifele, cu spătare înalte, terminându-se cu capete înfiorătoare de dragoni. În mijloc se afla un altar, străjuit de un dragon de piatră, cu aripile-i imense întinse către plafonul înălțat către văzduh, pictat cu chipuri ciudate. Piatra cubică a altarului purta greutatea unui nume, greu de deslușit. Pe laturile sale erau patru scaune rotunde,

cioplite simplu, parcă de mâna săracilor zefrii, cei mulți din ținutul de piatră al viteazului Zafreng, cel care stăruise în privința unui tratat de vasalitate cu Dark'saberii.

Își continuară drumul tăcuți. În mintea bătrânului Sigmund se iveau amintiri, precum razele soarelui de răsărit, apele precum cristalul Kharmei, copacii verzi ca smaraldele zefirilor, fețele bravilor săi supuși, cu mult timp înainte să-și dea viața întru credință și dreptate.

La capătul sălii se înălța un tron greu, sculptat măiastru în chihlimbar și jad. Brațele se sfârșeau armonios în pante calde, iar în centrul său se putea vedea un însemn vechi. Sigmund își privi inelul, apoi întoarse privirea către tron. Cu fața albă, parcă de atâta emoție, căzu în genunchi și sărută pământul sacru al Er'Khalm-ului.

-Mylord... clipele ne sunt numărate, iar drumul este lung. Ridică-ți fruntea și privește într-acolo. Zăresc eu oare o ușă dosnică?

-Da, prietene, este ușa care duce către Sfatul Celor 12.

-va urma-

■ Lady Arwen







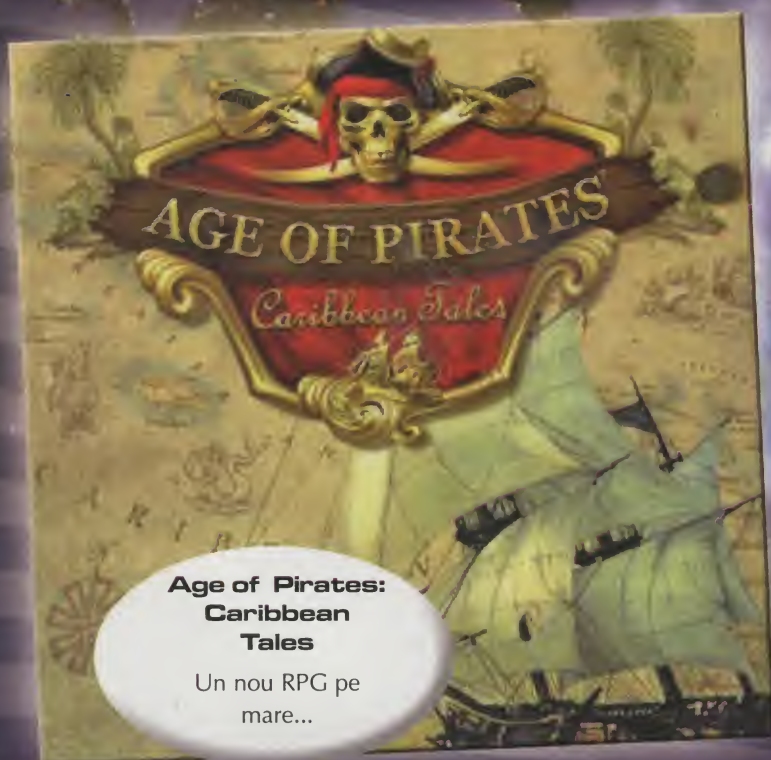
**Call of Juarez**

Bine ați venit în  
Vestul Sălbatic...



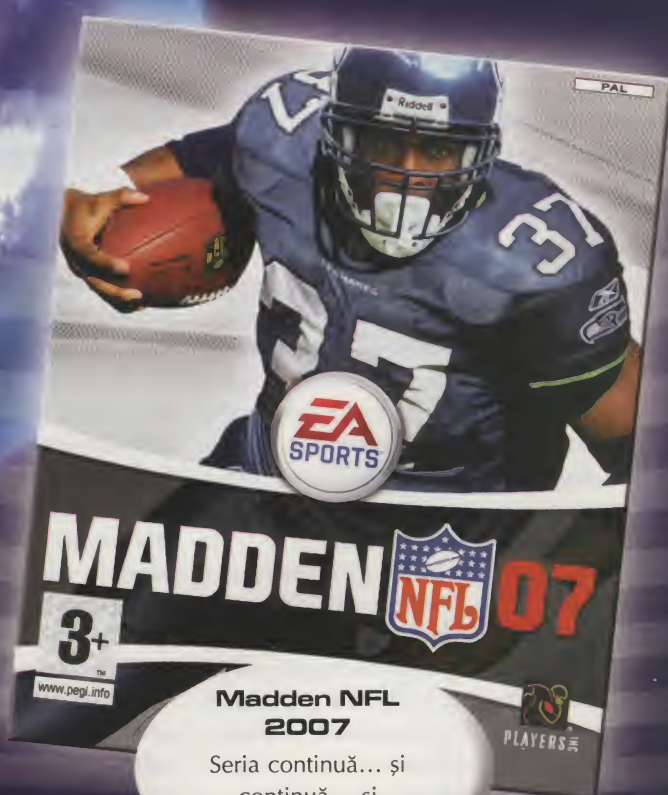
**Paraworld**

O strategie cu  
tente animalice



**Age of Pirates:  
Caribbean  
Tales**

Un nou RPG pe  
mare...



**Madden NFL  
2007**

Seria continuă... și  
continuă... și  
continuă...



# FAZA ZILEI



de pe [www.level.ro](http://www.level.ro)





## Performanța în care poți avea încredere!

### Calculator Diablo 666 D

- Procesor: Intel® Pentium® D 805 (Dual Core 2 x 2.6GHz, LGA775)
- Placă de bază: PM8M3-V
- Memorie: 512MB DDR 400
- Hard disk: 80GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX6200AX-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

1.699 LEI cu TVA • 40 LEI cu TVA / lună

### Calculator Diablo 6666 PRO

- Procesor: Intel® Core2Duo® E6300 (2x1.86 GHz)
- Placă de bază: MSI P965 NEO-F
- Memorie: 1GB DDR2 667 PC5300
- Hard disk: 200GB SATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX7300GT-TD256PCI-Express
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

2.699 LEI cu TVA • 64 LEI cu TVA / lună

Sistemele Diablo bazate pe procesorul Intel® Core2Duo® cu noua tehnologie de procesare dual-core pot fi folosite mai bine pentru aplicații multitasking.

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecăruia!

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Core2Duo® sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software. Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.



# FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line  
DAE - Credit în euro, cu DAE de 15,41%, pentru o perioadă de 60 de luni. Configurațiile oferite nu includ monitor și boxe

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarelor acestora din Statele Unite sau din alte țări.